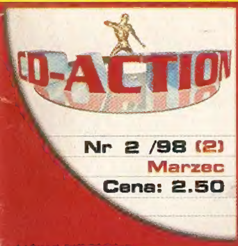
•PC •PSX •SEGA •NINTENDO 64 •TIPSY •SOLUCJE



Nr 2 /98 (2)
Marzec
Cena: 2.50

Action PLUS

Dark Forces 2: Jedi Knight
mroczne sekrety

I-War, Total Annihilation, Dark Colony
przewodnik po misjach

Jack Orlando, Men in Black, Re-Loaded
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero
Lands of Lore 2, kompletne solucje

Panzer General 2, Close Combat: A Bridge Too Far
porady taktyczne

Action PLUS
e-mail: action.plus@mikrozet.wroc.pl

Numer 2
Marzec 98

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

SPIS TREŚCI

Andrzejowi i Patrykowi Sawickim
głębokie wyrazy współczucia z powodu śmierci

ŻONY i MATKI

składają
koleżanki i koledzy z Silver Shark

Zatwierdził
Redaktor Naczelny

Total Anihilation

PC **GT Interactive**

Jak przystało na pretendenta do tytułu roku, nie moglismy poprzestać na potraktowaniu TA tylko jednym prostym "plusowym" artykulikiem - pomocnikiem w waszych strategicznych zmaganiach. Po ostatnim Plusie, gdzie mieliście ogólne porady na temat mieszania w zastępach Arm-ów i Core-ów, dziś pora na dość szczegółową "mapę", dzięki której przejdziecie Total Annihilation od początku do końca, i to grając obydwiema stronami konfliktu. No to jak? Pora chyba przygotować najbliższy miesiąc na kolejne spotkanie z Big Berthą i Warlordami....

Rozdział 1
Misje Arm-ów

MISJA 1 - A Hero Returns

To bardzo łatwa misja, ponieważ masz jedynie za zadanie dostać się jedną ze swoich jednostek do bazy bramy galaktycznej (struktura, którą widzisz na północy). Po prostu zgrupuj wszystkie swoje jednotki i kliknij na pole przed bramą. Kiedy tylko twoje siły się ruszą, zaczną się zaczepki ze strony Core-ów, ale zignoruj je. Kiedy jednak uda im się zatrzymać cię, kliknij jeszcze raz koło bramy, a zaczniesz znowu maszerować. Prawdopodobnie najszybciej do celu dotrą peewee, z tego prostego powodu, że są najszybsze.

MISJA 2 - Core Kbot Base, Destroy It!

W miejscu mapy, na którym zaczynasz misję, znajdują się trzy ścieżki przecinające wodę (choć te dwie na południu z tego powodu, że prawie się ze sobą zlewają, mogą być wzięte za jedną). Ustaw przy każdej z nich po dwie lekkie wieże z bronią laserową a powinno to zatrzymać wszelkie ataki Core-ów. Jednak chyba będziesz musiał podjąć też parę zaczepnych akcji przeciwko Storm kbotom, których pociski mogą zniszczyć wieże spoza zasięgu ich ognia. Zbuduj odpowiednią obronę i przygotuj swoje jednostki do napadu na nieprzyjaciela. Możesz też, jeśli nie chce ci się tracić czasu, zbudować jednego lub dwa solar collectory, wziąć na południe swojego dowódcę, wyczyścić sobie drogę za pomocą D-guna do bazy i jak najszybciej rozwalić w ten sam sposób laboratorium kbotowe. AK-i, które spotkasz, uspokój bądź z D-guna, bądź używając laseru.

MISJA 3 - Spider Technology

Dobrze by było wycofać odrobinę boty-pajączki znad krawędzi i ustawić je w tryb "utrzymaj pozycję" (Hold Position). Dzięki wycofaniu staną się znacznie trudniejszym celem do trafienia. Musisz spoglądać co jakiś czas na mini-mapę, aby sprawdzić, czy nie są atakowane i czy odpowiednio korzystają ze swoich "paralizatorów". Komputer używa tu trzech dróg prowadzących przez wodę. Strzeż ich za pomocą lekkich wież laserowych, wypatrując cały czas Stormów. Zobacz, co się dzieje po prawej stronie mapy - wyczyść to miejsce ze wszystkich Core-ów, którzy się tam wałęsają, dopiero teraz możesz pomyśleć o posłaniu Spiderów na południe. Istnieje droga przez wodę, zaraz poniżej góry, na której się one znajdują, nie ma więc potrzeby, aby chodziły wzdłuż lewej strony mapy. Przynajmniej jednego bota-Spidera musisz mieć też w swojej bazie, oznacza to - poza zasięgiem Dragon's Teeth. Jeśli nie otrzymasz notki o zwycięstwie, poruszaj trochę Spiderami dookoła, a wnet ją ujrzysz.

MISJA 4 - CoreCORE Contamination Spreads...

Cały czas broń swojej bazy przy pomocy lekkich wież laserowych. To jest pierwsza misja, w której napotkasz dość twardy opór. Dostarcz im wsparcia w postaci odpowiednich jednostek i kbotów. Gdy rozszerzysz bazę, zbuduj dodatkowe wieże radarowe, aby uzyskać większy zasięg "skanowania". Użyj swoich Samsonsów i Rockosów (Samsonsy są chyba odrobinę lepsze) aby ostrzeliwać budynki wroga (użyj mini-mapy, aby namierzyć je nie wchodząc w ich pole widzenia). Stosując tę metodę, powinieneś poradzić sobie z większością wież laserowych Core-ów tracąc tylko niewiele ze swoich jednostek. W zależności od poziomu trudności, na którym grasz może czasami napotkasz tu na Reaperów, które mogą pomieszać ci trochę szyki (spróbuj, jeśli to możliwe, użyć przeciwko nim D-gunów). Jeśli postanowiłeś zbudować trochę Zipperów, musisz sprawić, aby ciągle były one w ruchu - dzięki właściwej im szybkości Core-owie w ten sposób tak łatwo ich nie dopadną. Grupa Zipperów dodatkowo jest niezłą strategiczną siłą uderzeniową, a to z tego prostego powodu, że może się dostać wszędzie bardzo szybko. Atakując bazę Core-ów, spróbuj zliwkidować przede wszystkim ich laboratorium konstrukcyjne, aby nie byli w stanie produkować nowych botów.

MISJA 5 - The Gate to Thalassean

Klucz do tej misji to przejęcie i utrzymanie "dusznego" punktu, na południe od twojej siedziby przy oceanie. Rozpoznasz ten punkt dzięki charakterystycznym dwóm wzniesieniom przedzielonym wąską przełęczą. Skoncentruj się zwłaszcza na lewym wzniesieniu. Komputer kocha je i przejmie je, gdy tylko będzie miał szansę (a będzie miał niejedną, ponieważ wzniesienie to leży prosto od jego bazy, stanowiąc doskonałą pozycję do ostrzeliwania). Po lewej stronie góry znajduje się też mała otwarta przestrzeń, która wygląda jak niewielkie wybrzeże morskie; jest tam dość dużo miejsca, aby przedostał się przez nie nawet wielki czołg. Rozwal parę z tych, które będę próbowały się przedostać, a powinno to załać dziurę na dobre. Naprzeciwko dwóch gór znajdziesz parę małych pagórków. Użyj ich jako pomocy przy zdobyciu osłony i miejsca, abyś mógł iść naprzód. Wrota, do których zmierzasz znajdują się w południowo-zachodnim narożniku mapy, na wyspie. Weź tam oddział swoich wodnych czołgów, choć napotkasz tam parę wieżyczek i "łomotów" czekających na ciebie. Potrzebujesz swojego komandora, aby zdobył bramę sam. Odkryłem, że sześć czołgów plus komandor sprawują się tu doskonale. Mury są zbyt strome, aby ogień prowadzony z twoich łodzi podwodnych był skuteczny. Ale na innych połaciach głównego lądu możesz użyć radarów "Skeetera", aby ponękać trochę wroga. Po namierzeniu, użyj swoich "subów", aby rozprawić się z jednostkami stojącymi na wybrzeżu. To prawdziwy hit, gdy wymiatasz do nieprzyjaciela nie mającego bladego pojęcia, w którym miejscu pod wodą się ulokowałeś. Łodzie podwodne w ogóle świetnie się spisują podczas ataku na jednostki lądowe zlokalizowane na terenach nadmorskich oraz przy rozprawianiu się ze statkami, które nie mogą strzelać do wody. Kiedy tylko znajdowałem jakąś zabłąkaną jednostkę zbyt blisko morza, nie omieszkałem szybko rzucić "subom" rozkaz namierzenia jej za pomocą radaru. Na wschód od ciebie znajdziesz parę małych sił i struktur. Oddział złożony z 8-10 Peeweesów zajmie się nimi bez problemów. Powinieneś rozważyć jednak może dodanie do oddziału paru Rockosów, aby Peeweesy otrzymały maksymalną osłonę ogniową i w ten sposób wyszły cało z opresji.

MISJA 6 - Beachhead on Thalassean

Nawet jeśli zaczynasz misję jedynie z komandorem, powinno to wystarczyć, aby rozgonić w diabły komitet powitalny Core-ów. Oszczędzaj energię, czyli staraj się nie nadużywać swojego Disintegratora. Zanim zaczniesz budowę Metal Extractora i Wind Generatora, zbierz szczątki metalowe. Cały czas wypatruj w zatoce statków zwiadowczych Core-ów. Kiedy będziesz już miał swoje generatory, zbuduj w zatoce stocznię, następnie wyprodukuj dwie łodzie podwodne typu Lurker, a dalej statek konstrukcyjny, dwa niszczyciele Crusader oraz kilka innych łodzi podwodnych. Na wyspie znajduje się wciąż kilka AK-ów produkcji Core, na które musisz uważać, ale przede wszystkim buduj jak szybko tylko możesz swoje statki. Jednostki morskie Core-ów zbliżają się z kilku kierunków, ale pierwotnie ze wschodu i zachodu. Umieść przy wschodniej wyspie dwie łodzie podwodne, zanim nie będziesz w stanie wybudować wyrzutni torped. Użyj łodzi konstrukcyjnej, aby odzyskać zatopione żelazo. Zbuduj małą flotę Lurkerów i Crusaderów oraz parę Sketersów, jako kontratak przeciwko statkom Core-ów. Prześlizgnij "suby" i patrole niszczycieli Enforcer agresywnie na zewnątrz zatoki. Ale zawsze trzymaj u wejścia do zatoki przynajmniej dwie łodzie podwodne, aby uniemożliwić siłom Core-ów odzyskanie ich. Przenieś dowódcę na zachodnią część wyspy, aby zbudować laboratorium Kbotów. Zbuduj z sześć albo z osiem jednostek artyleryjskich Hammer, aby unieszkodliwić statki Core-ów, które niedługo się pojawią. Wyprodukuj Kbota konstrukcyjnego, aby wybudować stacjonarne działka plazmowe Guardian wzdłuż zachodniego wybrzeża. Przenieś swoje "suby" i niszczyciele do zachodniej części wyspy, i gdy twoja marynarka wojenna będzie wystarczająco



duża, wyślij małe siły łodzi podwodnych i niszczycieli na północ i patroluj ten rejon. Zbuduj zaawansowaną stocznię, a następnie dwa atakujące "suby" typu Piranha (aby zniszczyć łodzie podwodne Core-ów) oraz dwa krążowniki Conqueror, których działa o dalekim zasięgu powinny odpowiednio chronić twoje napowierzchniowe jednostki. Utrzymuj swoje okręty w ciągłym ruchu. Jednostki morskie Core-ów są ograniczone i może się okazać, że musisz jeszcze tylko oczyścić teren najwyżej z dwóch ostatnich. Zamiast poświęcania swoich Hammerów, naprawiaj je, gdy tylko poziom ich uszkodzeń dojdzie do 50 procent.

MISJA 7 - The Defense of Larab Harbor

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest opieka nad twoją kopalnią Moho i naprawianie jej po każdym powietrznym ataku Core-ów. Gdy rozpoczynasz misję, jesteś tylko o parę sekund od pierwszego ataku. Enforcer i Hydra przybywają prawie natychmiast na środek świata, a za nimi podąża Searcher. Szwadron bombowców Shadow zrzuci swoje ładunki na pónocnym zachodzie. Aby podołać napaści, przenieś swój okręt Ranger na południe i użyj Skeeterów i Crusaderów do zmasowanego ataku. Przenieś dwa Jethrosy i Samsona na zachód od swojej bazy, aby zapewnić sobie obronę przeciwlotniczą. W stoczni wybuduj statek konstrukcyjny i parę Lurkerów. Weź "suby" na południowo-wschodni kraniec zatoki, aby bronić się przed okrętami Core-ów. Natychmiast zbuduj w statku konstrukcyjnym zaawansowaną stocznię, abyś mógł wyprodukować Pirahnie, Rangersy i Conquerory. Zreperuj za pomocą Komandora kopalnię, zbierz żelazo i zbuduj fabrykę pojazdów, która powinna najpierw wyprodukować Samsony do obrony przeciwlotniczej, a następnie pojazd konstrukcyjny, który stworzy wieże strzelnicze Defender odpierające ataki z powietrza oraz działka plazmowe przeciwko ofensywie rozpoczętej z morza. Zanimi zaczniesz budować kilka wyrzutni torpedowych przy wejściu do zatoki, będąc jednocześnie pod ochroną łodzi podwodnych, użyj statku konstrukcyjnego, aby odzyskać metal z morza. Dzięki dowódcy wybuduj więcej Solar Collectorów (lub Wind Generatorów) i odzyskuj metale. Pojazd konstrukcyjny powinien teraz wziąć na siebie zadanie naprawy kopalni pomiędzy kolejnymi atakami. Zbuduj następne dwa okręty konstrukcyjne, aby odzyskać zatopione statki, utrzymując wciąż poziom energii i zasobów metalu tak, abyś był w stanie utrzymać drogie jednostki morskie w zaawansowanej stoczni. Ciągle pamiętaj o tym, że twoje główne zadanie to obrona kopalni. Nie próbuj więc atakować Core-ów, których siły są teraz niesamowicie wielkie. Jeśli grozi ci atak, zbuduj dodatkowe wyrzutnie torped, aby chronić przestrzenie pomiędzy zatoką i małą wyspą przy wejściu. Zgrupuj blisko kopalni lądowych obrońców, gotowych do uziemienia każdego czołgu-amfibii, która przeszła ogień krzyżowy z twoich "subów". Zęby Smoka przyhamują każdy taki czołg, a ty możesz skupić się na sile ognia, włączając w to także Desintegratora. Kiedy atak zaczyna słabnąć, prawdopodobnie można już bezpiecznie wyszukać pozostałe przy życiu siły, aby zakończyć misję.

MISSION 8 - The Gate to Tergiverse IV

Ta misja to prawdziwa krowa. Przygotuj sobie na jej ukończenie z parę godzin. I nie zapomnij "sejwować" jak często się da, ponieważ twoja naprawdę ciężka praca może tutaj pójść na marne, gdy przez przypadek zniszczysz Wrota Galaktyczne na północnej wyspie. Natychmiast zbuduj statek konstrukcyjny, a następnie parę łodzi podwodnych Lurker. Nie zwlekaj też z budową wieży radarowej. Maleńka wyspa wprost na północnym zachodzie nadaje się do tego idealnie - komandor może tam nawet udać się na nogach. Energii jak i zasobów jest bardzo niewiele, dlatego zbieraj i odzyskuj tak wiele odpadków jak możesz. Budując statek konstrukcyjny zastosuj Lurkery, Skeetery, Crusadery i Rangery, aby patrolowały twoją bazę dookoła. Za pomocą statku konstrukcyjnego wyprodukuj co najmniej trzy wyrzutnie torpedowe dookoła szczytu twojej wyspy, podczas gdy twój dowódca niech buduje fabrykę pojazdów, aby wypuszczać Samsony. Stwórz też pojazd konstrukcyjny do zrobienia wież strzelniczych Guardian i Defender. Cel misji to powolna rozbudowa potęgi na czterech wyspach na północy (możesz pominąć tę dużą na wprost, na północnym wschodzie). Z małych wysp przygotuj obronę przeciwko morskim atakom. Obronę zgrupuj wzdłuż kanałów pomiędzy wyspami. Za pomocą statku konstrukcyjnego, po tym jak zbudujesz już wyrzutnie torped, wyprodukuj zaawansowaną stocznię na południe od tej istniejącej. Trzymaj na każdym swoim terytorium konstrukcyjne jednostki morskie. Zbuduj na północno-wschodnim krańcu drugiej wyspy, którą zajmujesz, Guardiana. Kiedy już masz Piranhie, Rangery i Conquerory drugiego stopnia, możesz rozpocząć starania o podbój trzeciej wyspy, tej w środku mapy. Zbuduj od ośmiu do dziesięciu czołgów Flash i Stumpy oraz Samsony, aby przygotować obronę bazy, wspieraną przez Dragon's Teeth, którego otrzymałeś na wejściu do misji. Na początku twojego ataku na środkową wyspę możesz ostrzelać z niszczyciela wyrzutnie torped Core-ów spoza ich zasięgu. Broń plazmowa o dalekim zasięgu również powinna dobrze się tu sprawić. W końcu przejdź do frontalnego ataku za pomocą kilku Conquerorów, dwóch okrętów wojennych Millennium, kilku Rangerów i paru Lerkerów, Crusaderów i Skeeterów. Twoje Hulki mogą przenieść grupę jednostek przeciwlotniczych - Jethros i Samsons - aby uciszyć siły lotnicze Core-ów. Użyj tej nowej wyspy jako miejsca postoju przed wypadem na ostatnią wyspę, ale przygotuj się do ostrzału tej pierwszej i drugiej na północnym wschodzie. Rozważ zbudowanie zaawansowanej fabryki pojazdów, aby wyrzucić z niej czołgi-amfibie, przetransportowane na wyspę przez Hulki. Uważaj, bo Wrota Galaaktyczne mogą zostać roztarte w proch, jeśli zostawisz swoje siły samym sobie. Kontroluj dokładnie atak. Gdy wszystko wskazuje na to, że zwycięstwo masz już w kieszeni, przyjdź ze swoim komandorem, aby zdobył Wrota.

MISJA 9 - The Hydration Plant

Masz teraz zagrać siłami powietrznymi, po raz pierwszy w tym scenariuszu. Gdy misja się zaczyna, dwóch Pyrosów atakuje twojego komandora. Rozwal ich i zdobądź wieżę radarową Core-ów i Metal Extractor. Zbuduj natychmiast swoją własną wieżę radarową i fabrykę samolotów. Od razu wyprodukuj dwie lekkie wieże laserowe na północy i południu. Żołnierze Core-ów zaatakują, ale powinni zostać załatwieni przez twoje wieże, przynajmniej dopóki nie będziesz mógł wyprodukować jakiejś obrony powietrznej. Za pomocą swojego pierwszego Freedom Fightera patroluj z góry wkoło swoją bazę. Napraw wieżę laserową i Metal Extractora, gdy to konieczne. Za pomocą kilku Freedom Fighterów i Thunder Bomberów, strzeż swojej bazy, aby stopniowo likwidować siły lotnicze Core-ów. Będziesz potrzebował mnóstwa samolotów, aby roznieść je kompletnie, wysyłając ich na północny kraniec. Podczas gdy zajmują się one wrogami, kontynuuj budowę samolotów, włączając transporty Atlas. Choć sprawiasz, że siły Core-ów są coraz cieńsze, ciągle bezpieczniej jest polecieć swoim komandorem na wzgórze na północy. O ile jeszcze jej nie zniszczyłeś, znajdziesz tam lekką wieżę laserową. Zdobądź Solar Collectory. Na północ od tego drugiego wzgórza znajduje się Hydration Plant, otoczona przez Dragon's Teeth. Leć lub maszeruj tam z dowódcą, niszcząc każdą napotkaną drużynę Core-ów. Kiedy fabryka jest już zdobyta, misja kończy się sukcesem - nie musisz rozwalić wszystkich Core-ów by wygrać.

MISJA 10 - The Bromid Maze

Pozostaw w lewym górnym rogu Zippery, ponieważ ich przeniesienie stamtąd wydaje się kusić atak z powietrza. Mapa ta jest doskonała do stworzenia morderczych stref dla twoich struktur obronnych. Powinieneś skupić się na Defenderach, ponieważ dostarczą ci one wspaniałej ochrony powietrznej, a także całkiem niezłe zabezpieczenie sił naziemnych. Kiedy spojrzysz na mapę, powinieneś potrzebować jedynie dwóch grup obronnych, ponieważ możesz zbudować swoją bazę tak, że istnieją do niej tylko dwa wejścia. Chcesz zbudować zaawansowaną fabrykę, aby zdobyć zaawansowane jednostki konstrukcyjne, abyś mógł wyprodukować kopalnie moho, które zastąpią Metal Extractory. Po prostu zagarnij kopalnie, które znajdują się w południowej części mapy. Nie próbuj iść zbyt daleko na północ, ponieważ gdy przerzucisz się na wszystkie kopalnie moho, będziesz miał metalu pod dostatkiem. Musisz wybudować dużo Solar Collectorów, ponieważ nie możesz wyprodukować reaktora jądrowego ani fabryki geotermicznej. Użyj samolotu konstrukcyjnego do zbudowania Defenderów na szczycie grzbietów, do których twoje inne boty konstrukcyjne nie mogą się dostać. Będziesz miał na tej mapie szansę zobaczyć po raz pierwszy w akcji pakiety Brawlerów. Zbuduj od siedmiu do ośmiu Brawlerów i zacznij celować w czerwone kropki na mapie. Aby osiągnąć jeszcze lepsze wyniki, ustaw punkt kontrolny w środku zbioru czerwonych miejsc. Brawlery szybko się uporają z zadaniem. Gdy dojdziesz do struktur obronnych (Core-owie mają Punishera i znaczną ilość Gaat Gunów), namierz ją szybko. Wyślij Brawlery do domu, jeśli zostały uszkodzone - najlepiej mieć jeden lub dwa samoloty konstrukcyjne na patrolu w miejscu twojej bazy, ponieważ będziesz mógł wylądować tam Brawlerami, które zostaną automatycznie naprawione. Twoja obrona i Brawlery zapewnią, że nie będziesz miał żadnego problemu z siłami Core-ów. Kiedy zobaczysz kolumnę poruszającą się w kierunku twojej bazy, roznieś ją za pomocą Brawlerów i zobacz jak skuteczne są one w działaniu przeciwko siłom naziemnym.

MISJA 11 - The Gate to Barathrum

Kanion, w którym położone są Wrota Galaktyczne jest bardzo agresywnie strzeżony przez Gaat Guny i Pulvarizery Core-ów. Te drugie mogą spowodować, że będziesz miał tu poważne problemy ze swoimi samolotami, dopóki nie zlikwidujesz całej tej struktury obronnej. Spróbuj zbudować kolejny statek konstrukcyjny o ile to tylko możliwe i zacznij tworzyć swoje własne wieże strzelnicze w punktach strategicznych. Spotkasz parę samolotów Core-ów, ale posiadanie wystarczającej ilości Defenderów powinno zapewnić ci bezpieczeństwo. Wybuduj swoje Metal Extractory wokół miejsca, z którego zacząłeś, i kontunuuj rozszerzanie operacji "kopalnianej" z prawej strony mapy, produkując odpowiednie siły obronne. Kiedy masz już wytworzone siły Brawlerów, niech rozniosą obronę w kanionie, a następnie zajmą się pozostałymi jednostkami tam się znajdującymi. Przełącz Brawlery na "Return Fire" a nie "Fire at Will", ponieważ nie chcesz, aby zaatakowały przez przypadek Wrota Galaktyczne. Zniszcz wszystko na mapie i przejdź swoim komandorem do Wrót, aby je zdobyć (niech komandor przebywa w trybie "Hold Fire", aby nie zaatakował Wrót za pomoccą swojego lasera).

MISJA 12 - Barathrum!

Kopalnia moho, którą masz zdobyć znajduje się w prawym górnym rogu, zatem gdy wyślesz tam swoje siły, uważaj na to, co niszczysz. W tym rejonie znajduje się też trochę windmills i metal extractorów. Zamiast pozbycia się tego, co wyprodukuje komputer, powinieneś poczekać, aż będziesz miał oddział złożony z 7 Brawlerów i wypraw się do górnego prawego rogu, aby zniszczyć wszystko (oprócz kopalni!), następnie zmierzaj prosto w dolny prawy narożnik. Tam znajdują się prawie wszystkie metal extractory, które posiada komputer - rozwalenie ich oznacza zatrzymanie działań komputera i twoje zwycięstwo. W tym rejonie znajdziesz trochę Gaat Gunów i Pulvarizerów oraz Crasherów, musisz zatem namierzyć je na samym początku, ale twoje Brawlery powinny dość szybko sobie z nimi poradzić. Możesz uważać wszystko w górnym lewym rogu za swoje, ponieważ jesteś w stanie wytworzyć cztery małe pakiety struktur defensywnych, które zdobędą wszystkie cztery ścieżki naziemne do tego miejsca na mapie. Znowu, Defendery są tu wspaniałym wyborem, ale zawsze wspieraj je za pomocą przynajmniej jednego lasera Sentential, jako że potok szybkich jednostek może przejść Defendery (mają daleki zasięg, ale nie są zbyt dobre jeśli chodzi o siłę niszczenia). Ustaw ścieżki patrolowe dla wielu samolotów zwiadowczych, aby Defendery miały możliwość strzelania na daleki zasięg. Umiejscowienie samolotów konstrukcyjnych na patrolu w każdym z tych czterech rejonów zredukuje możliwość utraty przez ciebie struktur obronnych. Z każdym atakiem powietrznym ze strony komputera uporasz się za pomocą Defenderów. Kiedy masz możliwość, upgrade'uj kilka swoich metal extractorów do kopalni moho. Nie zanudzaj się stawianiem geotermicznych fabryk energii, ponieważ będziesz to musiał robić poza twoim ufortyfikowanym terytorium. Zamiast tego łatwiej jest zbudować rozległe struktury solar collectorów - dobrym miejscem do tego jest

lewy górny róg. Kiedy zaczynasz, wyprodukuj metal extractory i solar collectory, podczas gdy twój komandor toruje sobie drogę przez ścieżki na ławie. Będą go atakowały D-guny i lekkie wieże laserowe. Kiedy wyjdzie z ławy, powinieneś polecić mu zbudowanie lekkiej wieży laserowej, a następnie fabryki samolotów. Stąd jesteśmy już prawie w domu.

MISJA 13 - Landown's Interface

W tej misji będziesz atakowany tylko przez oddziały powietrzne Core-ów, ale za to będzie ich całe mnóstwo (może zależy to od poziomu doświadczenia, ale mnie się to przydarzyło). Obrona to ciężka linia Defenderów na górze twojej bazy, z kilkoma innymi rozrzuconymi wokół całej bazy (bardzo możliwe, że kilka samolotów przedostanie się przez pierwszą linię obronną). Powinieneś zbudować swoje Defendery dość blisko czoła klifowego (strzeż je za pomocą Zippera, którego otrzymałeś na początku misji), aby mogły dostać jednostki na szczycie klifu, będąc jednocześnie poza zasięgiem tych jednostek i wystarczająco daleko, aby nie być celem dla samolotów. Corеowie wybudują potężne ilości jednostek naziemnych i rozłożą je naprzeciwko krańca klifu. Możesz o nich zapomnieć przez większą część misji, ale uważaj, ponieważ zawierają one wiele strzelających oddziałów, dlatego twoje naloty na szczyt klifu muszą unikać grup jednostek. Zbuduj przynajmniej dwie zaawansowane fabryki samolotów i spraw, aby ciągle wypuszczały Brawlery i Hawki. Hawki przydadzą się, aby usunąć myśliwce Core-ów, ponieważ dla Brawlerów są one za dużym problemem. Przypisz liczne jednostki konstrukcyjne do każdej z zaawansowanych fabryk samolotów, aby przyspieszyć produkcję (za pomocą opcji "Guard"). Atakując górę klifu, powinieneś przesunąć swoje siły lotnicze z dalekiej lewej części lub dalekiej prawej, i następnie prześlizgnąć się wzdłuż góry. Twoim głównym celem powinny być fabryki samolotów, a następnie inne fabryki. Kiedy tylko zobaczysz jednostkę konstrukcyjną - zniszcz ją! Nie chcesz chyba, aby baza Core-ów się odbudowała?! Metal i energia nie powinny być w tej misji problemem, gdy stworzysz dwie lub trzy kopalnie moho i dwie fabryki geotermiczne. Jeśli zbudujesz jakąkolwiek z tych struktur, powinieneś zadbać o odpowiednią ich ochronę - w postaci pierścienia około czterech Defenderów.

MISJA 14 - The Heat Increases

Bomby Roach na tym poziomie nadchodzą szybko i regularnie, dlatego będziesz musiał ustawić tu odpowiednio duży zasięg wizualny wokół swojej bazy, aby odrzucić je zanim zbliżą się wystarczająco blisko i uszkodzą cię. Powinieneś zmierzać do tego, żeby wybudować kolejną jednostkę konstrukcyjną tak szybko jak to tylko możliwe, abyś mógł zacząć rozmieszczać Defendery. Na początku misji użyj Zipperów, które masz już na stanie, aby patrolować peryferia swojej bazy, dając innym oddziałom możliwość namierzania Roachów na odległość. W tym rejonie mapy, na którym zaczynasz, nie znajdziesz zbyt wielu dużych wzgórz czy jezior lawowych, co oznacza, że zamiast ustawienia mocno skoncentrowanych małych grup jednostek, musisz zadbać o dość duży obszar. Twoja statyczna obrona powinna opierać się przede wszystkim na Defenderach, ponieważ będziesz wielokrotnie nękany atakami z powietrza. Jednak nie wszystkie twoje przeciwlotnicze zabiegi obronne powierz w ręce Defenderów, ponieważ siły Core-ów będą atakowały za pomocą Repierów, które mogą spowodować w twojej bazie potężne zniszczenia, jeśli uda im się przejść przez pierwsze linie obronne. Kilka Jethrosów lub Samsonów rozrzuconych wokół twojej bazy (zwykle grupy po dwie lub trzy jednostki) powinno być odpowiednią siłą przeciwko samolotom, które przemknęły obok Defenderów. Budując Defendery, produkuj je w grupach po 3-4, aby dzięki temu były bardziej skuteczne. Baza Core-ów strzeżona jest za pomocą wielu Gaat gunów i otoczona przez liczne Can Kboty, zatem możesz liczyć na ciężki opór laserowy. W tej bazie znajduje się elektrownia jądrowa, dzięki czemu jest ona wspaniałym celem dla Brawlerów. Duża liczba otworów termicznych w miejscu, w którym zacząłeś misję oznacza, że energia nie będzie dla ciebie nigdy problemem, i będziesz miał taką wspaniałą jej nadprodukcję, że powinieneś otworzyć z 7-8 "wytwórni żelastwa". Będziesz miał przychód metalu w liczbie 30 po tym, jak upgrade'ujesz jeden lub dwa metal extractory do kopalni moho. Niech zaawansowana fabryka samolotów buduje mnóstwo Brawlerów i zacznij przejmować za ich pomocą bazę Core-ów. Jeśli zostaną one zaatakowane przez zbyt wiele samolotów, zawróć je do bazy i oczekuj, aż samoloty zaczną zmierzać za nimi - gdy dotrą do sił obronnych twojej bazy, będzie po nich. Po zniszczeniu wszystkich sił Core-ów zdobądź Wrota Galaktyczne.

MISJA 15 - Rougpelt

Może najłatwiej byłoby nie próbować zdobywać żadnej z jednostek wroga przy pomocy komandora, choć jest to do zrobienia. Posiadanie na tej mapie dodatkowych jednostek oznacza zminimalizowanie ich działań do określonego poziomu, aby przestały rozwalać zaawansowane wieże radarowe, kiedy podchodzą do nich. Dowódca za pomocą D-guna może zniszczyć każdą jednostkę Core-ów. Zbuduj parę wież radarowych, kiedy dochodzisz do dołu mapy, aby dzięki temu zdobyć trochę informacji o ruchu wrogów. Odzyskaj fabryki, jeśli poziom twojej energii spadnie zbyt nisko, ale z tym nie powinno być prawdziwego kłopotu. Zdobądź solar collectory Core-ów, które napotkasz, choć powinieneś ustawić przy nich wieże radarowe, aby określać, w którym momencie zbliżą się Core-owie, aby zniszczyć je. Zaawansowana wieża radarowa, którą musisz tu zdobyć strzeżona jest przez wieże laserowe, ale ucisz je za pomocą D-gunów nie ponosząc zbyt wielu strat. Komandor musi być ustawiony w tryb "Hold Fire" lub "Return Fire", aby nie zniszczył wieży, którą masz przejąć.

MISJA 16 - Stockpile at the Abutment

Bardzo szybko staniesz się w tej misji obiektem ataku z powietrza, dlatego spróbuj wybudować jak najszybciej parę przeciwlotniczych struktur obronnych. Twoją trzecią budowlą (po metal extractorze i solar collectorze) powinna być fabryka, bądź pojazdów, bądź kbotów. Zbuduj parę Jethrosów lub Samsonów, a następnie pojazd konstrukcyjny. Po ukończeniu tej produkcji, zbuduj Defendera, jeśli samoloty Core-ów wciąż nękają twoje siły. Na tej mapie masz tak wiele otworów termicznych, że powinieneś posiadać potężną nadprodukcję mocy. Skonstruuj od 10 do 12 fabryk "żelastwa", po tym jak zbudowałeś już geotermiczną fabrykę energii, ponieważ dzięki temu uzyskasz potężny zastrzyk, jeśli chodzi o przychód metalu. Zauważysz, że będziesz w stanie zbudować w tej misji elektrownię jądrową, a także działo Big Bertha. Najlepsze miejsce na mapie, aby postawić Berthę znajduje się na szczycie odsłoniętej skały blisko środka mapy. Pozwoli to działu ostrzeliwać górę Abutmenta. Zaawansowana wieża radarowa położona blisko Abutmenta da twojemu radarowi zasięg na prawie całą górę (choć niektóre rejony będą ukryte). Niech Bertha zacznie walić w każde czerwone miejsce na mapie (niczego nie musisz zdobywać, zatem niszcz ile chcesz). Zbuduj jakieś mocne struktury obronne, które oddalą zagrożenie ze strony atakujących kolumn czołgów. Ustawienie pierścienia z Sentineli i Defenderów wokół ścieżek poniżej Abutmenta będzie w stanie zatrzymać każdą ofensywę naziemną, którą Core-owie przygotują przeciwko tobie. Umieść te struktury trochę z tyłu czoła klifu, aby dać im jak największą skuteczność ogniową. Wyślij trochę patrolowych samolotów zwiadowczych, aby strzegły dróg. Powinieneś wybudować małe siły atakujące lub Brawlery, aby pomóc strukturom defensywnym - jest bardzo prawdopodobne, że znajdą się one pod ciężkim ostrzałem z ruchomej artylerii, a także Diplomatów. Nie odrzucaj w późniejszych stadiach misji sił przeciwlotniczych, ponieważ naloty będą trwały przez cały czas, choć nie na taką skalę, co na początku. Kiedy Bertha obróciła już w ruinę wszystkie widoczne cele, użyj samolotów zwiadowczych, aby odszukały wszystkie jednostki, których nie wykrył radar. Zniszcz blokady radarowe, a zobaczysz wszystkie poprzednio zasłonięte cele.

MISJA 17 - Fortress at Brooban's Isle

Wzdłuż dołu mapy rozciągają się trzy wyspy, to właśnie na nie powinieneś rozrzerzyć swój stan posiadania, zrób to tak szybko jak to tylko możliwe. Wyspa z lewej podziurawiona jest przez otwory termiczne, na których powinieneś wybudować geotermiczne fabryki energetyczne. Dostępnych dla ciebie jest niewiele zapasów metalu, więc upgrade'uj je do kopalni moho, po tym, jak udało ci się zbudować zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną (najprawdopodobniej powinien to być konstrukcyjny samolot). Jethrosy, które posiadasz na początku powinny zadbać o właściwą ochronę przed wczesnym atakiem, a statki wystarczą do rozniesienia tych kilku Searcherów i przypadkowych Enforcerów, które zaczną ci dokuczać. Może zechcesz wybudować wcześnie budynek do składowania metalu - przyda się, żeby nie tracić na samym początku misji żadnego możliwego do wykorzystania kawałka metalu. Ataki morskie Core-ów w tej misji wcale się tak łatwo nie kończą. Oczekuj spotkania z flotą czterech Warlordów atakujących jednocześnie, przy wsparciu łodzi podwodnych i sub-killerów. Ciężkie lasery Wardlordów mogą zniszczyć Defender za pomocą jednego strzału, zatem wycofaj je poza ich zasięg, gdyż i tak nic tu nie poradzą, a jedynie mogą zostać wszystkie zniszczone. Po tym ataku oczekuj dużego konwoju Crocków, który toczy się ku twoim brzegom. Ale możesz je uciszyć za pomocą D-gunów, gdy tylko wyjdą z wody, ale zanim zaczną strzelać. Spróbuj zbudować szereg bomb torpedowych, aby pomogły ci zniszczyć Warlordy, kiedy tylko się pojawią, lub potężne siły łodzi podwodnych i sub-killerów, choć ta druga metoda wymaga najpierw zaangażowania podwodnej obrony Warlordów. Istnieje tu parę zaawansowanych stoczni, które będą produkowały różne statki, a dokładnie Warlordy i Hivesy. Kiedy zlokalizujesz statki konstrukcyjne Core-ów, zniszcz je, ponieważ naprawiają one inne statki. Core-owie mają dostęp do wielkiej liczby bombowców torpedowych Titan i Rapierów. Jeśli zdecydujesz się na działania agresywane i użyjesz oddziału twoich własnych bombowców torpedowych do spustoszenia floty Warlordów i Hivów, możesz liczyć się z nadejściem od południa Titanów, które zaczną cię ostro atakować. Użyj Hawków, aby zniszczyć Repiery. W górnych lewym i prawym narożniku znajdują się kopalnie moho, które powinieneś spróbować rozwalić, aby ograniczyć dochody metalu, które ma komputer. Atakując środkową wyspę, rób to ostrożnie, ponieważ twoje jednostki będą uważały Silencera (budowla, którą musisz zdobyć) za wrogą broń, i gdy są ustawione na "Fire at Will" zaczną go atakować. Podobnie nie pozwól im atakować elektrowni jądrowej, która znajduje się na prawo obok Silencera, ponieważ jej eksplozja zniszczy też obiekt, który masz zdobyć. Jeśli zbudujesz Berthę na środkowej wyspie na dole mapy, będziesz w stanie ostrzelać struktury defensywne z południowej strony od głównej wyspy bez martwienia się o trafienie Silencera. Będziesz musiał zbudować swoją własną fabrykę jądrową, ponieważ znajdziesz tu tylko jeden otwór termiczny, a nie ma dość dużo gruntu do zbudowania wielu solar collectorów.

MISJA 18 - Vengence!

Dość krótka i łatwa misja. Twoje peeweesy zostaną zlikwidowane bardzo szybko, ale jeśli skoncentrujesz ich siłę ogniową, powinieneś uszkodzić trochę atakujące jednostki. Weź pod uwagę odprawę i nie zajmuj się budową, ponieważ Core-owie po zniszczeniu peewee'ów udadzą się na północ. Jednak możesz postawić jednego solar collectora, aby zasilać D-guna. Użyj Spiderów, które mogą się bardzo przydać, gdy jednostki Core-ów będą się zbliżać, ponieważ zatrzymają je i sprawią, że nie będą one zdolne atakować ani ruszać się, stając się dla pozostałych twoich oddziałów doskonałymi celami. Powinieneś zlikwidować bez większych problemów również pozostałe wojska Core-ów, zwłaszcza za pomocą D-gunowych oprysków.

MISJA 19 - The Motien Ramp

Zaskakująco łatwa misja. Baza Core-ów posiada Intimidatora i używa tej broni przez cały czas, ale od tego działka nie straciłem ani jednej jednostki. Wzgórza na północ od ciebie stanowią znakomitą ochronę od ich strzałów, dlatego zbuduj za nimi swoje najważniejsze budowle. Będziesz też potrzebował jakichś przeciwlotniczych sił obronnych, a także parę wież laserowych, aby oddalić kilka ataków naziemnych, które zostaną na ciebie przypuszczone. Używając zgromadzonych Rapierów, możesz zniszczyć bazę Core-ów kawałek po kawałku. Zacznij od fabryki pojazdów, dalej przetrzeb resztę bazy.

MISJA 20 - DUMP

Istnieje sposób, aby mieć w tej misji dostęp do samolotu - zdobądź Kbota Core-ów, który zabłądził gdzieś blisko miejsca, z którego zacząłeś. Po przejęciu go będziesz miał możliwość nie tylko zbudowania samolotu - użycie go jako zaawansowanej jednostki konstrukcyjnej umożliwi ci ustawienie budynków high-tech wszystkich poziomów, włączając w to silos pocisków nuklearnych. Istnieje na tej mapie kilka 4.000-nych metalowych odpadków i nie powninieneś ich marnować, więc musisz zbudować wystarczającą ilość budynków do przechowywania metalu, zanim nie będziesz miał maksymalnej rezerwy metalu w granicach 6.000 jednostek. Twoim jedynym przeciwnikiem będzie tu kilka jednostek naziemnych, zatem zapomnij o budowie wież strzelniczych i skoncentruj się na Gaat Gunach. Trzy takie bronie, położone blisko obok siebie mogą zatrzymać większość prób ataku, ale powinieneś być bardziej nastawiony na ataki Diplomatów, którzy napadną spoza twojego zasięgu. Będziesz musiał się też zmierzyć z kilkoma Goliathami i Reaperami, zatem wybierz dobrze swoje uzbrojenie. Z energią mogą być jakieś problemy, ponieważ dla większej jej ilości musisz oprzeć się tylko na solar collectorach. Znowu, zbuduj jeden lub dwa budynki składowiska energii, aby nie tracić nadmiaru mocy. Wybierając kawałki metalu do odzysku, nigdy nie powinieneś decydować się na ten z zawartością metalu nie wystarczającą do wypełnienia braków w twoich rezerwach. Naprawdę nie trać nawet najmniejszej ilości żelaza. Gdy zdobędziesz konstrukcyjnego kbota i użyjesz go do zbudowania samolotu, będziesz mógł zobaczyć, jak daleko wędruje ładunek bombowy - grawitacja na tej planecie jest bardzo słaba.

MISJA 21 - Welcome to CORE PRIME

Istnieją dwie dróżki do miejsca na mapie, w którym zaczynasz, ale siły Core-ów jakoś zawsze wykorzystują tylko tę środkową. Na początek, po tym jak zbudujesz trochę solar collectorów i metal extractorów, blisko Wrót Galaktycznych zbuduj dwie lekkie wieże laserowe na szczycie rampy. To powinno powstrzymać pierwszą falę ataków. Skonstruuj fabrykę pojazdów, a następnie zaawansowaną fabrykę pojazdów i Spidera. Użyj Spidera aby sparaliżować Pyrosy, i żeby mógł je zdobyć komandor. Wtedy wyślij je, aby napadły na konstrukcyjne Kboty Core-ów, patrolujące górne rejony mapy. Zdobądź je znowu przy pomocy komandora, który następnie powinien załatwić solar collectory, które położone są wzdłuż górnej części mapy. Zbuduj parę wież Sentinel oraz wieże strzelnicze dla obrony środkowej rampy w przyszłości, a także jednego czy dwóch Guardianów. Kiedy zbudujesz choć jedną fabrykę jądrową, zacznij produkcję Annihilatora, również na górze tej rampy - kiedy zostanie podłączony, żadna z obcych jednostek nie dostanie się nigdzie w pobliże twojej bazy. Za pomocą Peeperów kontroluj terytorium mapy na dole od środkowej rampy, aby twoje siły obronne mogły strzelać ze swojego najdalszego zasięgu. Masz w tej misji dostęp do działa Bertha, choć obecność wysokich ścian oznacza, że nie będzie ona mogła atakować zbyt wielu terytoriów bazy Core-ów. Jednak wciąż jest ona doskonałym narzędziem do ataku tych fragmentów mapy, które są w jej zasięgu. Środkowa rampa będzie w tej misji używana przez oddziały Core-ów co jakiś czas - twoja statyczna obrona szybko ich wykończy. Jeśli chodzi o twojego Annihilatora, to liczba jego ofiar może być mierzona nawet przy pomocy liczb 3-cyfrowych. Powinieneś zbudować trzy reaktory jądrowe, aby zapewnić Annihilatorowi odpowiednią moc. Co do metalu, nie będzie tu z nim problemu. Użyj Brawlerów lub Phoenixów do zmiękczenia oporu bazy Core-ów. Przy Phoenixach musisz pamiętać, aby trzymać je razem i w odpowiednio dużej liczbie - zmasowane ataki ich laserów zniszczą stosunkowo łatwo wszystkie samoloty Core-ów. Następnie wyczyść resztę bazy wroga za pomocą czegokolwiek, co właśnie masz ochotę wybudować. Istnieje tu dość dużo pojazdów, Kbotów i fabryk samolotów, które powinieneś zaatakować jako pierwsze.

MISJA 22 - Battle for Coordinate 6551:447

Masz dla siebie cały dół mapy - nie stań się przedmiotem ataku lądowego. Zauważ, że na dole ustawione są rzędy 5 kwadratowych wzgórz - na szczycie środkowego wybuduj działo Guardian i wieżę radarową, i zacznij ostrzeliwać statki na pierwszym rejonie wodnym. Potem rozwal wszystkie jednostki lądowe, które znajdą się w zasięgu. Nie celuj jeszcze w solar collectory. Powinieneś zbudować wokół wzgórz parę wież strzelniczych, ponieważ później staną się one obiektem ataku powietrznego. Zbuduj jedną czy dwie fabryki jądrowe i kopalnię moho, aby zapewnić sobie odpowiedni dochód, i zbuduj działo Bertha na tej samej górze, na której postawiłeś Guardiana. Bertha może strzelać wszędzie na mapie. Zbuduj tam też zaawansowaną wieżę radarową. Teraz zacznij ostrzał wszystkiego na mapie za pomocą Berthy - upewnij się, czy ustawiłeś już swoją obronę przeciwpowietrzną, ponieważ Rapiery mogą szybko zlikwidować Berthę.
Aby wziąć na szczyt jakiejś góry komandora, musisz użyć Atlasa. Za pomocą strategicznych bombowców, które musisz wybudować, możesz przyspieszyć proces destrukcji. Zacznij bombardować liczne elektrownie jądrowe, które wyznaczają linię na górze mapy. Gdy myślisz, że zniszczyłeś już wszystko, ale misja nie chce się ukończyć, są szanse, że pominąłeś łodzie podwodne. W każdym z kanałów wodnych znajduje się "sub". Użyj Peepera, aby znaleźć je, a za pomocą ataku Atlasa z Invadera zniszcz je (eksploduj Atlasa ponad "subem", a rozwali go to na drobne kawałki).

MISJA 23 - Crossing Aqueous Body 397

W tej misji zobaczysz kilka atakujących cię wielkich kolumn amfibii Crock. Jednak jest tylko kilka ramp, w południowych partiach mapy, po których są one w stanie się przemieszczać, zatem blokując je za pomocą Dragon's Teeth zredukujesz znacząco ich ofensywę. Annihilator lub jakiś ciężki laser zniszczy je. Komputer nie posiada na tym poziomie stoczni, dlatego ograniczony jest tylko do statków, które posiada "na wejściu". Jednak pomiędzy nimi znajduje się parę Warlordów, dlatego przygotuj sobie jakąś broń o dalekim zasięgu, aby zwalczyć te bestie. Dwa Guardiany zbudowane na środkowym "molo" zajmą się nimi z daleka. Powinieneś mieć z 6-7 bombowców torpedowych gotowych do atakowania Warlordów tak szybko jak je tylko namierzyłeś. Jeśli masz jednak z nimi problemy, zbuduj Annihilatora też na tym samym "molo" - nie tylko Wardlord nie przeżyje paru pocisków z tego lasera. Niech kilka Peeperów patroluje ciągle ocean, a dzięki temu szybko zlokalizujesz łodzie podwodne, które są w pobliżu twojej bazy. Komputer może ich użyć jako jednostek wspomagających Warlordy. "Suby" przybywają przeważnie w większej liczbie, zatem ciągle je atakuj. Parę Atlas+Invaderów szybko je zatopi. Zbuduj działo Bertha również na środku "molo". Wal we wszystko, co się pojawi na radarze. Użyj samobójczych samolotów zwiadowczych, aby spróbować zlokalizować każdy większy statek, który właśnie zakotwiczył i ładuj w niego. Teraz pora na fabryki konstrukcyjne. Na początku misji znajdziesz się pod atakiem kilku Avengerów, są one prawdziwym utrapieniem. Jethrosy nie wydają się przeciwko nim dobrą bronią, dlatego nie zawracaj sobie głowy ich budową, i po prostu w ogóle zignoruj te ataki, zanim nie będziesz w stanie wybudować Defenderów. Jeśli misja się nie kończy pomimo, że myślisz, że załatwiłeś już wszystkich, prawdopodobnie gdzieś czai się jeszcze jakiś Crock lub łódź podwodna. Użyj Peeperów, aby przetrząsnąć wodę w ich poszukiwaniu

MISJA 24 - Breakthrough to Central Consciousness

Atak nie następuje przez jakiś czas. Wykorzystaj go, aby się "obudować". Dół mapy wystarczy aż nadto jako miejsce dla twojej bazy, nie ma potrzeby wychodzenia poza południowe "ściany". Zablokuj wszystkie poza jednym czy dwoma wejściami na ten teren bazy, gdzie znajduje się Dragon's Teeth i wybuduj Annihilatora przy wejściach, które zostawiłeś otwarte. Wspierany przez ciężką wieżę laserową, nawet jeśli The Cans podejdą do ciebie, wydostaniesz się z każdej opresji. Peepery kontrolujące tereny dadzą twoim gunom odpowiednio szybkie ostrzeżenie o zbliżających się kolumnach wroga. Zbuduj dobre siły myśliwców Hawk lub pełno Guardianów (choć w tej misji lepsze są Hawki), ponieważ, gdy zaczniesz niszczyć bazę Core-ów, zostaniesz zaatakowany przez Vampy i Rapiery. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - zbuduj ją na górze jednej za ścian, a będziesz mógł nią rozwalić każdy punkt na mapie. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego.
Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu robić to stopniowe zwalanie jego jednostek na ziemię. Gdy zniszczyłeś już siły powietrzne Core-ów za pomocą Hawków, niebiosa są twoje, a to oznacza smierć Core-ów. Twoje Bertha, Brawlery i bombowce mogą podjąć się zadania zadeptania ostatniego "core'owego" robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawiają, że atak z ziemi jest samobójczy. Połączona z The Canami patrolującymi bazę przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy rozwaliłeś już wszystkie jednostki i struktury Core-ów, przenieś komandora na środek kopuły a wygrasz.

MISJA 25 - CORE PRIME Apocalypse. Free at Last!

Twoi żołnierze zniszczą sami Roache, chyba że nie dopisuje ci szczęście lub brakuje ci piątej klepki. Struktura tej mapy sprawia, że ustawienie zabójczych stref jest bardzo łatwe. Wcale nie musisz zbytnio się rozrastać (wystarczy poziom, z którego zaczynasz). Umieść swoje struktury obronne tak, żeby mogły one dosięgnąć ogniem dwie rampy w dół od twojego terytorium (będziesz musiał skonstruować dwie grupy obronny). W ich skład powinny wejść przynajmniej 2 Sentinele, 4 Defendery i co najmniej 1 Guardian. Patroluj pierwsze okolice za pomocą samolotów zwiadowczych, aby obrona reagowała automatycznie na pojawianie się wrogów. Na dole rampy zbuduj trochę Dragon's Teeth, zostawiając małą przestrzeń wolną, aby twoje jednostki mogły tamtędy swobodnie się przedzierać. Metal nie jest tu problemem, zatem powinieneś dość szybko dostać zaawansowane budynki i jednostki. Jednak nie zapominaj o jednostkach "low-tech", a zwłaszcza o Jethrosach, które będę użyteczne zwłaszcza w grupach, aby chronić twoją bazę przed Rapiersami i Vampami. Zaawansowana wieża radarowa skanuje większość mapy, dając ci ostrzeżenie, gdy przygotowuje się kolejny atak. Ustaw każdą ze swoich grup obronnych na gorące klawisze, kiedy tylko zobaczysz zbliżające się konwoje wrogów, namierz je, aby je zniszczyć. Budowanie Brawlerów i trzymanie ich jako patroli na perwszym posterunku to także dobry sposób na rozprawienie się z próbami ataków (gdy Brawlersy namierzą wrogów, do defensywy przystępują też statyczne jednostki obronne). Zbuduj trochę pól do naprawy jednostek powietrznych, aby twoje samoloty były automatycznie reperowane na nich. Kiedy wybudujesz działo Bertha (zrób to dość wcześnie), możesz zacząć ostrzeliwanie wszystkiego, co znajduje się na mapie. Kiedy wybudujesz 2 reaktory jądrowe, nie będziesz miał kłopotów z energią. Core-owie odbudowują cały czas swoją bazę, zatem licz się, że w tej misji będziesz musiał zburzyć wiele budowli. Jeśli zamierzasz przeprowadzić atak naziemny, zlikwiduj za pomocą Berthy szereg maszyn Doomsday. Core-owie bedą też mieli działa typu Intimidator, które również trzeba szybko uciszyć. Możesz użyć Merlsów, aby zniszczyć każdy statyczny cel na mapie radarowej (choć bez przerwy obserwuj te małe czerwone punkty i zabierz szybko Merlse, jeśli zauważysz, że coś podąża twoim tropem). Rój 6 lub 7 Brawlersów powinien spokojnie rozwalić komandora Core-ów (choć zginą w wyniku eksplozji). Jeśli możesz, zniszcz wszystkie jednostki konstrukcyjne Core-ów (jest ich kilka), a potem będziesz już po prostu w stanie za pomocą Berthy wysłać wszystko w zapomnienie. Aby wygrać tę misję po zniszczeniu sił Core-ów, przenieś swojego komandora na symbol Core-ów na Command Dome.

Rozdział 2

Mije Core-ów

MISJA 1 - The Commander Reactivated...

Po prostu prześlizgnij się i oczyść swoją drogę, aby ocalić komandora. Weź całą swoją grupę od razu na północ. Jeśli jest to możliwe, trzymaj Stormy z tyłu, ponieważ mają one dalszy zasięg. Blisko górnej części mapy znajdziesz rampę, która przeniesie cię na wyższy poziom. Przenieś swoją grupę na zachód od dołu rampy, następnie wynieś ich w górę. Opór jest minimalny, jednak będziesz chyba musiał stracić tu parę jednostek. Dalej ciągle wyższym poziomem idź na zachód,

następnie zaprowadź ich na południe przy rogu. Około połowy drogi w dół mapy znajdziesz kolejną rampę na wschód, gdzie czekają ostatnie szkodniki Arm-ów i twój "wyłączony" komandor. Zabij ostatnich buntowników i po sprawie.

MISJA 2 - Vermin

Szybko przenieś swojego komandora na wschód i "uruchom" go na dwa metal extractory i 2 solar collectory. Kiedy pracuje nad tym, podziel jednostki na dwie grupy: jedna na północ, drugą na zachód. Oczekuj przykrych ataków z obydwu kierunków. Do rozkazów dla komndora dodaj budowę fabryki pojazdów oraz trochę więcej metal extractorów i solar collectorów. Możesz też ustawić dla extra obrony parę lekkich laserów (LLT) na północy, choć nie są one wcale konieczne. Gdy fabryka pojazdów zostanie podłączona, niech zacznie pracować nad kilkoma Instigatorami, aby dostarczyła osłonę, podczas gdy budowana jest reszta twoich struktur. Gdy twój komandor skończy produkować metal extracory i solar collectory, ustaw go, aby bronił fabryki pojazdów. W ten sposób szybko zostaną wykorzystane jego bardzo dobre umiejętności budowlane do potrzeb tej fabryki, aby twoje siły atakujące zostały skonstruowane tak szybko, jak to tylko możliwe. Zbierz pojazdy na północy od twojej pozycji. Możesz po prostu wziąć jedną potężną siłę i zakończyć misję, ale z powodu wąskich przejść, z którymi będziesz musiał się tu zmierzyć, lepiej użyć małych fal. Trzon twoich sił powinny stanowić Instigatory i Raidery, z paroma Slasherami do wsparcia. Około dwanaście jednostek na jedną falę ataku powinno szybko wykonać zadanie. Kiedy twoja pierwsza grupa zostanie juz zgrupowana w kanionie, idź prosto na północ, dopóki nie natkniesz się na ścianę. Kieruj się na wschód, na środek mapy. Zobaczysz w ścianie przejście na południe, gdzie ukryci są twoi przeciwnicy. Przenieś się tam i wykończ ich. Skup się najpierw na ogniu na cele, które mogą się bronić (LLT i bory). Do czasu, gdy Arm-owie będą w stanie rozprawić się z tą grupą, powinieneś już mieć w pogotowiu drugą falę. Weź ich w to samo miejsce, co pierwszą, używając tej samej drogi i dokończ dzieła.

MISJA 3 - Ambush!

Na teren, w którym zacząłeś istnieje tylko jedno wejście. Zatem powinieneś tam skupić mocne siły obronne. Tak szybko jak to tylko możliwe postaw tam lekką wieżę laserową (ale ustaw ją na zamkniętym terenie), szybko powinny zjawić się peewee'y. Na razie jeszcze nie próbuj rozlokowywać się poza swoim terytorium. Jeśli twoje dwa Stromy, z którymi zacząłeś misję zginą zanim zdążysz wybudować wieżę laserową, użyj przeciwko atakującym D-guna. Otwórz produkcję metalu i energii i zrób trochę kbotów. Zauważysz zapewne kilka kbotów na lewej ścianie, które strzelają do ciebie - kboty Storm łatwo się ich pozbędą. Ustaw Stormy w pozycji "Hold Position" na odległość jakichś 5 jednostek od ściany. Linia 5 Stormów powinna szybko wyczyścić teren z wszelkich intruzów. Urozmaić trochę swoją obronę za pomocą kolejnej wieży laserowej. Możesz też powoli myśleć o wychodzeniu poza rejon startowy i ustawić na zewnątrz wieżę laserową. Kiedy już to zrobisz, to właściwie koniec. Grupa trzech wież laserowych może powstrzymać każdy atak, który zostaje na ciebie rzucony w tej misji. Produkuj jak szalony Stormy i wyrusz na łowy. Jednostki te są szczególnie wartościowe w tej misji, ponieważ ich pociski mogą trafiać z dużych odległości (rozpraw się z tymi zgniłymi peewee'ami) i mogą też trafiać w jednostki umieszczone na ścianach.

MISJA 4 - Enough is Enough

Przenieś swojego komandora na szczyt tej wysokiej równiny na prawo od pozycji startowej. Rozwal za pomocą D-guna LLT strzegące pozycje na rampie blisko prawej krawędzi terytorium. Teraz możesz już w spokoju zacząć budowę swojej bazy. (Tylko ustaw kilka jednostek obronnych na rampie). Od teraz istnieje kilka sposobów na zakończenie misji. Ustaw kilka wież strzelniczych tylko kilka "placów" od krańca równiny, aby były mniej narażone na strzały od dołu. Zabij wszystkie patrolujące "czerwone kropki" na małej mapie. A następnie wyślij koktajl AK-ów i "strzelniczych" botów, aby wyczyścić bazę Armów i zdobyć bramę.

MISJA 5 - Barathrum!

Dwa peeweesy Arm-ów atakują cię, gdy tylko wchodzisz na mapę. Jednego załatw z D-guna, drugiego zdobądź. Brama, przez którą przechodzisz stoi na szczycie dużej góry; skieruj się na południe od niej. Na dole powinieneś zauważyć zapasy metalu, niech extractory trochę nad nimi popracują, zbuduj na górze solar collectory i wieże radarową. Musisz bardzo szybko wyprodukować laboratorium Kbotów - na początku twoja produkcja metalu będzie trochę ograniczona, a boty są dość tanie w produkcji. Szczególnie ukończ parę Crasherów, aby zajęły się samolotami Arm-ów, które się nagle pojawią. Po wybudowaniu bota konstrukcyjnego zabierz się za produkcję kilku Stormów i Thudów dla obrony naziemnej, a także kilku Crasherów. Niech zaczną się też produkować Pulvarizery, które usiane wokół bazy. W tym momencie bądź ostrożny, ponieważ Arm-owie będą wysyłali fala za falą swoje ataki tymi wrednymi grupami, które będą cię bez przerwy nękać. Dopóki nie będziesz miał dobrej linii Pulvarizerów, jesteś śmiertelny. Reperuj uszkodzone wieże tak szybko jak to możliwe, trzymaj też parę jednostek na zewnątrz z przodu, aby widzieć zbliżających się przeciwników. Kiedy to się dzieje, weź swojego komandora aby postawił kilka metal extractorów wokół tego terenu. Zapasy metalu są niewielkie, ale skorupa planety jest dość bogata w minerały, aby ustawiony obojętnie gdzie extractor zrobił około 0.5 jednostki w danej jednostce czasu. Będziesz potrzebował ich więcej niż na Core Prime i dlatego potrzebujesz kilku dodatkowych solar collectorów, aby zasilały je oraz inne twoje budynki. Do tego czasu powinieneś już mieć sensowną ilość sił naziemnych i odpowiednio mocne powietrzne siły obronne. Twoim następnym priorytetem jest fabryka pojazdów. Kiedy już ją będziesz miał, zbuduj pojazd konstrukcyjny i zacznij pracować nad zaawansowaną fabryką pojazdów. Przyszedł też znowu czas na produkcję Instigatorów, Slasherów, Reaperów, Diplomatów i jednego lub dwa Informera. Baza Arm-ów nie jest zbyt dobrze broniona, zatem jej wykończenie nie powinno cię zbytnio zaangażować. Jeśli chcesz, masz możliwość wybudowania fabryki samolotów, aby otrzymać trochę wsparcia z powietrza. Ustawienie kilku dodatkowych jednostek do patrolowania twojej bazy wokół może także sprawić, że twój Pulvarizer będzie bardziej wydajny, likwidując namierzonych wrogów i zużywając mniej ognia niż jednostki naziemne. Kiedy oddziały są gotowe, wyślij je (i ewentualnie - jednostki powietrzne) na północ do rozwalenia bazy Arm-ów. Jedna dobrze wymierzona grupa powinna dobrze wykonać zadanie, ale sensownie byłoby mieć też cały czas jakieś wsparcie. Baza jest dość rozległa, zatem musisz się przygotować na trochę poszukiwań, aby znaleźć wszystkie jednostki Arm-ów. Wykończ ostatnią i kończysz robotę.

MISJA 6 - The Cleansing Begins

Zaczynasz w miejscu idealnym do ustawienia bazy, dlatego zbuduj tam gdzie stoisz metal extractory i generatory energii. Skonstruuj laboratorium Kbotów, ponieważ wcześnie zostaniesz zaatakowany przez siły powietrzne Arm-ów. Zbuduj 6 lub 7 Crasherów i wyślij je pod trasę przelotów samolotów Arm-ów. Użyj zwiadowczego samolotu Fink, aby patrolował wschodnie i zachodnie rejony bazy, żeby zostać szybko ostrzeżonym o ataku Arm-ów. Musisz szybko wybudować kosztowną wieżę radarową. Kiedy masz wybudowanych parę Crasherów, wyślij na rozpoznanie Finki na wschód, zachód i północ od twojej bazy - odkryją parę zasobów energii i metalu. Aby bronić się przed ciągłym atakiem ze strony Arm-ów, stwórz linię obronną złożoną z Crasherów i Stormów. Zbuduj też trochę struktur defensywnych - lekkie wieże laserowe lub, lepiej, wieże ciężkich laserów i Punisher. Naprawiaj uszkodzone jednostki, aby rozbudować swoją armię. Zbuduj fabrykę pojazdów, pojazd konstrukcyjny i zaawansowaną fabrykę pojazdów, która stworzy Diplomatów. Po uporaniu się z kilkoma atakami Arm-ów, możesz rozpocząć ofensywę. Zbuduj kilku Diplomatów i reaperów. Zbierz je i poczekaj na następny atak, zanim rozpoczniesz kontratak. Struktury defensywne Arm-ów mogą być bardziej kłopotliwe niż te kilka jednostek, które przeżyły. Wolno udoskonal się i zbuduj wieże radarowe, aby roznieść struktury na odległość. Gdy baza zacznie płonąć, wyślij małe patrole, aby dokończyły dzieła.

MISJA 7 - Pulling the Noose Tight

To łatwa misja. Jednostki, z którymi zaczynasz nie przetrwają długo, ponieważ szybko nadejdzie atak Zipperów. Przekonaj ich za pomocą D-guna o ich błędzie. Blisko miejsca, w którym zacząłeś znajdziesz kilka zapasów metalu. Użyj je na swoją korzyść i ustaw bazę na prawo od miejsca początku misji. Kiedy twoje laboratorium kbotów będzie juz gotowe, i zbudujesz grupę Crasherów, zabierz parę konstrukcyjnych botów na zewnątrz, aby przystąpiły do pracowania nad zapasami metalu i otworami geotermicznymi. Siły Arm-ów są podczas tej misji dziwnie spokojne. Widocznie cieszą się, że mogą sobie posiedzieć i poczekać na twoje przyjście. Wykorzystaj to. Kiedy boty konstrukcyjne pracują nad tym, żeby przynieść ci więcej zasobów, spraw aby komandor zaczął budowę fabryki pojazdów. Czas zbudować grupę pojazdów, ale tym razem zamiast jednej dużej, lepiej wytworzyć dwie małe. A to dlatego, że baza otoczona jest przez fosy z lawy, z dwoma małymi wejściami na wschodzie i zachodzie. Jedyny trick polega na byciu dokładnym w celowaniu. Musisz zdobyć przynajmniej jedną z kopalni moho Arm-ów aby wygrać. Przesuń małe grupy pojazdów wzdłuż każdej ze stron bazy Arm-ów i uderz ich równocześnie z obydwu kierunków. (Nie jest to konieczne, aby wygrać, ale przyda się jako praktyka przed kolejnymi misjami.) Kiedy już wszystko, co może się bronić zostało zniszczone, wejdź z komandorem aby zająć przynajmniej jedną kopalnię moho i wykończ z D-guna wszystko, co jeszcze pozostało.

MISJA 8 - The Gate to Aqueous Minor

Na północną część mapy prowadzą dwie ścieżki, obydwie strzeżone są przez podwójne wieże Arm-ów Sentential. Będzie tu tylko parę ataków, i żaden z nich aż tak poważny, zatem masz trochę czasu na przygotowanie bazy. Choć baza Arm-ów zawiera fabryki konstrukcyjne, nie używa ich zbyt często, ale dobrze jeśli zniszczyłbyś je tak szybko jak to możliwe. Jeśli używasz w tym celu akcji powietrznej, powinieneś upewnić się, że siły bombowców są odpowiednio duże, aby zniszczyć cel, zanim same zostaną zestrzelone, ponieważ baza Arm-ów posiada jednostkę konstrukcyjną i szybko odbuduje uszkodzenia. Arm-owie mogą użyć przeciwko tobie swoich bombowców, zatem przygotuj obronę powietrzną swojej bazy. Arm-owie nie są w stanie odbudować swoich sił powietrznych, zatem gdy je zniszczysz, niebiosa są tylko twoje.

MISJA 9 - The Purgation of Aqueous Minor

Ta misja jest łatwa, wprowadzając morską część gry. Zaraz na początku zostaniesz zaatakowany przez cztery peeweeesy, zlikwiduj je. Nie ma sensu przejmowania ich, ponieważ misja ta rozgrywa się na terytoriach, do których one nie dotrą. Niech struktury podstawowe zaczną budować i doproś się o laboratorium kbotów, i niech wybuduje 6 do 10 Stormów. To pozwoli bronić twoich wybrzeży, zanim nie uzbroisz się lepiej. Zatroszcz się, aby stworzyć linię Pulvarizerów wzdłuż zachodniego wybrzeża. Ta ściana stworzona przy ich pomocy w zupełności wystarczy, aby rozwalić te kilka statków Arm-ów, które przez przypadek podejdą za blisko twojej bazy. Nie zapominaj o tym, żeby konstrukcyjne boty zajęły się otworami geotermicznymi, które znajdziesz w pobliżu. Kiedy to już się stanie, możesz użyć parę "metal makers", aby pomagały ci dostarczać zasoby, których będzie potrzebowała twoja marynarka wojenna. Ustaw stocznię w kanale na wschodzie. Będzie tu stosunkowo bezpieczna od ataków Arm-ów, a ty możesz spokojnie rozbudować swoją średnią lub małą flotę. Weź najpierw do wody parę Enforcerów, aby zajęły się wszystkim, czego nie mogą ustrzelić Pulvarizery (na przykład łodzie podwodne). Następną inwestycją powinien być statek konstrukcyjny, aby pomógł przy budowie wyrzutni torpedowej i innych statków. Stwórz następnych 5 lub 6 Enforcerów i kilka łodzi podwodnych Snake, i przepłyń na północ. Będziesz musiał zlikwidować parę struktur na małej wyspie, ale one stanowią dla ciebie niewielkie zagrożenie. Zdław ostatnie Crusadery i Skeetery Arm-ów i po sprawie.

MISJA 10 - The Gauntlet

Masz mnóstwo czasu, aby przygotować się na początkowej wyspie, zanim cokolwiek zacznie cię szukać, skorzystaj z tego czasu. Ataki powietrzne, które nadejdą są żałosne i łatwe do zdławienia. Zaatakuje cię parę czołgów amfibii, ale za pomocą jednego lub dwóch Sharków pozbędziesz się kłopotu. Możesz też przyjść do wody Roachami. Jeśli wrogi Lurker będzie na tyle głupi, aby zaatakować Roacha, który jest w wodzie, szybko zginie. Kiedy zbudujesz zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną, zastąp kopalniami moho wszystkie metal extractory i zbuduj jeden lub dwa reaktory jądrowe, aby doładować odpowiednio "metal makery". Dzięki temu powinieneś mieć dochód metalu w granicach 40. Zbuduj zaawansowaną wieżę radarową na swojej wyspie i użyj fregaty strzelniczej, aby zniszczyć wszystkie czerwone punkty, które widzisz. Teraz zostały ci statki, które przebywają blisko Gauntleta oraz siły obronne na szczycie samego Gauntleta. Użyj Sharków w dużych grupach, aby powoli eliminować statki, a następnie użyj ich do zwiadu blisko linii brzegowej przy klifach, aby zorientować się, gdzie znajdują się siły obronne. Namierzone, szybko mogą być wyłączone z zabawy za pomocą fregaty strzelniczej. Możesz też zamiast tego użyć metody eksplozji. Niech zaawansowane laboratorium kbotów produkuje bez przerwy Roache, a stocznia niech wypuszcza Envoye. Kiedy Envoy jest gotowy, załaduj go 4 lub 5 Roachami i zaprowadź go bezpośrednio do czoła Gauntleta. Jeśli zostanie zniczczony, eksplozja zlikwiduje też większość okrętów i "subów" na ekranie. Albo możesz go skierować w stronę danej grupy statków i ustawić samo-zniszczenie - niewiele jednostek przetrwa to samobójstwo. Po kilku takich numerach, będziesz w stanie łatwo wziąć statek transportowy przez Gauntleta.

MISJA 11 - Isle Parche

Tutaj będziesz miał na przygotowania jeszcze więcej czasu niż poprzednio. Zaawansowane laboratorium kbotów ciągle jest wymagane, abyś miał kopalnie moho, fabrykę jądrową i zaawansowany radar. Jak poprzednio użyj super mocy do "metal makerów". Kiedy twoja baza zasobów jest postawiona, zacznij rozbudowę lotniska i użyj go aby stworzyć samolot konstrukcyjny. W zamian powinien on zacząć budowę zaawansowanego lotniska. Gdy to robi, rozpocznij produkcję paru Finków. Później ich użyjesz jako wykrywaczy. Tutaj rzeczy stają sie zabawne. Najpierw powinieneś zmienić normalne rozkazy na zaawansowanym lotnisku na "Hold Fire". W ten sposób wszystkie produkowane samoloty z tego lotniska będą atakowały tylko te cele, które im dokładnie wskażesz, w ten sposób zredukujesz do minimum przypadkowe rozwalenie Zeusa, którego musisz zdobyć. Zacznij budowę znacznych sił Rapierów razem z kilkoma Vampami i trzema lub czterema Titanami. Zgrupuj Titany oddzielnie, ponieważ zostana użyte (razem z Finkami), aby rozprawić się z "subami" Arm-ów w tym rejonie, gdy reszta samolotów zmierzać będzie do bazy Arm-ów na południu. Kiedy twoje siły powietrzne dotrą do bazy, namierz najpierw wieże strzelnicze i laserowe. Powinny szybko się zapaść pod ostrzałem z twoich Rapierów. Jeśli na niebie ciągle są jakieś wrogie samoloty, zlikwiduj je zanim zaczniesz rozlokowywać na wyspie różne pojazdy. Został tylko bot Zeus, nie strzel w niego. Zbuduj Valkyrie, aby wziąć twojego komandora na południową wyspę. Zdobądź Zeusa i to wszystko.

MISJA 12 - A Traitor Leads The Way

Dość prosta misja, która daje ci szansę szybkiego rozbudowania się, zanim staniesz się obiektem ataków. Na południowym krańcu wyspy, na której zaczynasz powinieneś zbudować przynajmnie 2 Punishery - bedą ci potrzebne później w tej misji, gdy okręty wojenne, krążowniki i niszczyciele zaczną podbijać południe. Nie ma zbyt dużo miejsca na twojej wyspie startowej i nie ma za bardzo gdzie iść, zbuduj więc kompaktową bazę. Po zbuduwaniu metal extractorów na wszystkich zapasach metalu i solar collectorów, stwórz laboratorium kbotów i kbota konstrukcyjnego, i wstaw je do otworów termicznych. Kiedy tylko możesz, zbuduj zaawansowane laboratorium kbotów i jednego lub dwa zaawansowane boty konstrukcyjne. Później przygotuj się na przemianę metal extractorów w kopalnie moho i zbuduj dwie fabryki jądrowe. Pierwszy atak nie nadejdzie wcześniej niż za jakieś 20 minut, dlatego powinieneś zdążyć zrobić to wszystko zanim przybędą pierwsze krążowniki wroga. Oddziały Arm-ów nie zaczną cię atakować, zanim ty nie zrobisz tego pierwszy. Arm-owie posiadają tylko jedną fabrykę konstrukcyjną - stocznię - dlatego jej zniszczenie (znajduje się ona w prawym górnym rogu) sprawi, że potyczka ta zamieni się w wojnę na wyczerpanie. Możesz użyć albo sił powietrznych (możesz zbudować tylko podstawową fabrykę samolotów) i zniszcz Arm-ów za pomocą bombowców i myśliwców, lub możesz zdominować morze, gdzie będziesz miał dostęp do wszystkich statków Arm-ów. Zadbaj o parę wież strzelniczych w swojej bazie, aby sama broniła się od ataku tych paru samolotów, które posiadają Arm-owie. Nie powinieneś mieć kłopotów ze zdruzgotaniem sił Arm-ów, choć może przyda ci się parę latających bomb przeciwko łodziom podwodnym. Aby zwyciężyć, zdobądź Wrota Galaktyczne za pomocą swojego komandora, i przenieś blisko nich Zeusa. Może będziesz musiał trochę poruszać Zeusa wkoło wrót, aby się "zarejestrował".

MISJA 13 - Rougpelt

Bardzo szybka misja. Najpierw załatw za pomocą D-guna bota Zeusa. Zdobądź wiatrak, aby dostać trochę dodatkowej energii dla D-guna. Idź na południe i zdobądź Finka i Atlasa. Załaduj komandora na Atlasa i przeleć się z obydwoma pojazdami prosto na południe na dół mapy. Przenieś Finka na prawo aż nie namierzysz brzegu i wyładuj komandora tak blisko brzegu jak możesz. Dobrze byłoby ustawić Finka na trasę patrolową, aby latał wokół wyspy, na której wylądowałeś, by przyciągnął na siebie trochę ognia. Ale nie pozwól, aby Atlas został zniszczony - jeśli to się stanie, przegrasz misję. W środku wyspy znajduje się lekka wieża laserowa, dość blisko od ciebie. Za pomocą D-guna pozbądź się jej, a także pozostałych jednostek w okolicy. Przesuń komandora wzdłuż dołu mapy, aż nie dojdziesz do zaawansowanej wieży radarowej. Kiedy dostaniesz się pod ciężki ostrzał ze strzelniczych kbotów, możesz użyć D-guna, ale sprawdź, aby nie byli oni zbyt blisko wieży, ponieważ wtedy stanie ona w ogniu. Masz ją przecież zdobyć. Więc zrób to i to wszystko na temat 13 misji.

MISJA 14 - Scouring Rougpelt

Opis misji mówi, że musisz tu zdobyć tak dużo z bazy na wschodzie jak tylko możesz. Ale to nieprawda! Zdobycie bazy jest łatwe. Problem polega na tym, jak ją utrzymać. Rozsmaruj patetyczne siły obronne Arm-ów, utawione wokół bazy i zdobądź co możesz. Niech boty konstrukcyjne pracują w pośpiechu i niech zaczną budować Guardiany (ekwiwalent Arm-ów twoich Pulvarizerów) wszędzie dookoła bazy, zaczynając od jej południowego skraju. Ostrożnie ustaw wieże na szczycie wzgórz, które otaczają bazę, a nie za nimi. Kiedy już boty konstrukcyjne pracują nad Guardianami, zacznij bardzo szybko wytwarzać peeweesy. Nie będą w stanie powstrzymać niezależnego napadu, ale są dość tanie i mogą służyć jako "namierzalnie" dla twoich Guardianów. Nie przestawaj ich produkować nawet jeśli utworzyłeś już z nich pierścień wokół bazy - będziesz musiał zastępować te zniszczone na bieżąco. Kiedy boty skończą konstruowanie Guardianów, wyślij je na patrol na ściany, które właśnie ustawiłeś. W tym rejonie jest pełno bombardowań meteorytami, które bardzo często nadchodzą i niszczą lub uszkadzają twoją obronę. Jeśli cokolwiek zostanie uszkodzone, szybko zastępuj to. Arm-owie nadchodzą, ale niezbyt liczną falą. Wiele z ich jednostek jest potężnie opancerzonych, dlatego mogą one przetrwać dość długo twój kontratak i niszczyć Guardiany. Twoje patrolujące boty konstrukcyjne powinny szybko je reperować automatycznie. Cokolwiek zrobisz, nie próbuj brać ich do walki. Po prostu pełny luz, utrzymuj swoją obronę, a Arm-owie w końcu pouciekają ze swoich jednostek.

MISJA 15 - Xantippe's Abyss

Działo Big Bertha ulokowane jest w pół drogi do górnej części mapy. Jest ona chroniona przez dwie wieże laserowe i pojedynczego konstrukcyjnego kbota. W zależności od twojego poziomu trudności zmienia się typ wież laserowych, a na trudnym poziomie może być kilka dodatkowych Kbotów wokoło. Wieże laserowe są dość daleko od Berthy i mogą być bezpiecznie zlikwidowane przez D-guny. Na trudnym poziomie są tu 2 Berthy, które możesz zdobyć. W południowych rejonach mapy nie ma wrogów, dlatego zbierz stamtąd tak dużo zapasów metalu jak możesz. Zbuduj dużo generatorów energii, ponieważ Bertha używa na każdy strzał potężnych jej ilości (ponad 1000 jednostek mocy). Zbuduj fabrykę samolotów i parę Finków i popełnij samobójstwo lecąc wzdłuż północnych części mapy aż zlokalizujesz Annihilatora. Kiedy go namierzysz, zrób w grze pauzę i namierz Annihilatora z Berthy. Prawdopodobnie trafi go a ty wygrasz misję. Ścieżka przez otchłań znajduje się daleko na prawo od niej, i jest tam parę dobrych lokacji dla położenia Gaat Gunów i Pelvarizerów, na wszelki wypadek, gdyby wróg nadszedł i chciał się z tobą przywitać. Na poziomie łatwym nie ma się o co martwić, ale na trudnym zostajesz zaatakowany przez dużą kolumnę ciężko opancerzonej artylerii, dlatego jest to potrzebne. Kboty powinny być jednak w stanie powstrzymać tę kolumnę.

MISJA 16 - Departing Rougpelt

Problem polega na tym, że deszcz meteorytów obudzi zbyt wcześnie jednostki Arm-ów. Jeśli nie masz szczęścia, pięć Brawlerów złoży ci wizytę już w minutę po ropzpoczęciu misji. Musisz przygotować szybko jakąś obronę (zdecydowanie przeciwpowietrzną, gdy deszcz meteorytów będzie dla ciebie nieszczęśliwy). Twój komandor powinien poradzić sobie z każdym atakiem naziemnym, pod warunkiem, że ustawiłeś kilka solar collectorów. Arm-owie nie posiadają fabryk konstrukcyjnych, zatem jeśli uda ci się przeżyć początkowy atak (albo gdy masz szczęście i nie przytrafi ci się on w ogóle), pradopodobnie wygrałeś. Wrota Galaktyczne ulokowane są na szczycie "piramidy".

MISJA 17 - The Lost Isle

Kluczem do zwycięstwa jest tu zbudowanie całego morskiego arsenału obronnego. Problem polega na tym, że prędzej czy później komputer zaczyna piekielny ostrzał tej malutkiej wyspy, na której zacząłeś i żaden Kbot czy czołg nie będzie w stanie zatrzymać niesamowitej mocy Millenium, które pluje na odległość. Jeśli to się stanie, jesteś martwy, gdy nie ma żadnej obrony. Aby zrobić silną defensywną bazę okrętową, zacznij misję od pewnej podstawowej taktyki. Najpierw wyczyść drzewa (niech Thud je zmiękczy, albo gdy nie chce ci się przemierzać listowia, użyj D-guna), następnie zbuduj kilka podstawowych lądowych struktur obronnych. Ja zacząłem od zbudowania laboratorium Kbotów, następnie poleciłem komandorowi, aby ustawił wokół wyspy solar collectory i metal extractory, podczas gdy laboratorium Kbot produkowało konstrukcyjnego Kbota, aby zbudować bardziej złożone struktury. Parę wież strzelniczych po każdej stronie wyspy powinno wystarczyć. Wypuść z taśmy produkcyjnej trochę Crasherów i Thudów, a poradzisz sobie z inwazją tych kilku Tritonów, które wejdą ci w drogę na początku misji. Następnie zbuduj stocznię. Lubię budować tu kilka Snaków a następnie 2 lub 3 Enforcery dla każdego Searchera. Pozostawione same sobie Searchery są słabe, ale mogą być wspaniałym dodatkiem do sił Enforcerów. Do tego czasu twój komandor powinien skończyć fabrykować jakieś 4 solar collectory i metal extractory, dlatego poleciłem mu strzec stoczni, aby była ona bardziej wydajna. Zauważ, że zaawansowane laboratorium Kbotów lub fabryka pojazdów są tu bezużyteczne. Kboty, które produkują laboratoria Kbotów, są jednostkami, które muszą działać na bliską odległość, tutaj to nie wchodzi w rachubę. Czołgi są okay, jeśli chodzi o obronę naziemną, ale nie mogą dosięgnąć statków Arm-ów, dlatego one także nie są tu zbyt przydatne. Lotnisko powinno być lepszą opcją, gdy wypuszczasz statki. Ustawienie kilku Shadowsów na patrolu może znacznie pomóc twoim Enforcerom, a jeśli masz czas, aby zbudować statek konstrukcyjny, zmierzaj od razu na małą wyspę na południowy wschód od punktu, w którym zacząłeś, wyczyść drzewa i zbuduj metal colletora na zapasie metalu. Metal znajduje się też na wyspie na północnym zachodzie, ale jest to dość ryzykowny teren, ponieważ atak statków Arm-ów nadchodzi z zachodu.

MISJA 18 - Slolam Pilago

Masz teraz przerwę z mnóstwem czasu na budowanie. Ustaw standardowe struktury i przenieś się

do kopalni moho i do reaktorów jądrowych tak szybko jak to możliwe. Kiedy ustawisz już zaawansowany radar, zauważysz kilka czerwonych kropek kołujących wokół wyspy. Te "suby" Arm-ów nie pozwolą ci na razie na zbudowanie stoczni, zatem skup się na stworzeniu sił powietrznych. Możesz właściwie dać sobie w ogóle tu spokój ze stocznią. Stwórz zaawansowane lotnisko i zacznij budować tuzin lub więcej Rapierów z kilkoma Vampami do pomocy. Na północ od twojej bazy masz pięć małych wysp i jeszcze dwie większe. Każda z małych wysp ukrywa na sobie skupisko defensywnych struktur Arm-ów. Większa, ta na zachodzie, posiada grupę samolotów, na wschodniej znajdziesz natomiast reaktor jądrowy i kilka Sentineli. Brzmi nieźle, ale każda z nich szybko legnie w gruzach od twoich dział okrętowych. Zacznij drugą grupę, używając pierwszej fali do oczyszczenia małych wysp. Jeśli zostało ci trochę sił (powinno), możesz też wyczyścić zachodnią, większą wyspę. W tym samym czasie weź kilka Titanów w powietrze, aby rozwalić "suby" Arm-ów, które otoczyły twoją bazę. Będziesz musiał namierzyć je ręcznie za pomocą ekranu radaru, ale to nic trudnego. Twoje działa okrętowe powinny wyczyścić do tej pory wyspę, więc zlikwiduj fabrykę jądrową. Wykończ pozostające czerwone punkty i po krzyku.

MISJA 19 - The Vebreen Fleet

Misje obronne w ogóle są bolesne, ta nie należy do wyjątków. Wyprodukuj zasoby i stocznie. Skonstruuj maksymalną ilość Snakeów. Rozłóż je w dwóch grupach po każdej stronie wyspy, aby nic się tam nie prześlizgnęło. Kiedy pojawiają się transportowce Arm-ów, namierz je jako pierwsze. Nie chcesz, aby mieli w powietrzu jakieś siły, aby skomplikować ci i tak trudną misję. Użyj Punisherów, kiedykolwiek statek Arm-ów wejdzie w zasięg. Wszystko w co trafią, radośnie rozwalają. Patrz na Snake'i, aby w razie czego zawsze zastąpić trafionego nowym. Cała ta misja to po prostu kwestia tego, aby nie dopuścić, żeby cokolwiek przemknęło się w tym miejscu. Niech twoje siły obronne będą mocne, a zwycięstwo przyjdzie łatwo.

MISJA 20 - The Gate To Aegus

W tej misji Arm-owie nie potrafią budować, dlatego weź ich na zmęczenie. Możesz skoncentrować się tylko na samolotach lub rozbudować także siły o kilka statków. Nie zawracaj sobie głowy budowaniem fabryki Kbotów lub pojazdów, ponieważ one tylko zajmują miejsce, które możesz wykorzystać w inny sposób. Nie stajesz się obiektem ataku przez dłuższy czas, dlatego po prostu buduj ile wlezie. Użyj samolotu konstrukcyjnego, aby zbudować metal extractory na dwóch małych wyspach na północy. Kiedy możesz, zmień extractory w kopalnie moho. Za pomocą kilku "metal makerów" wcześniej zbudowanych, powinieneś stworzyć zaawansowaną fabrykę samolotów oraz kopalnię moho i fabrykę jądrową. Siły bombowców torpedowych mają niszczyć statki Arm-ów. Bombowce strategiczne natomiast wykorzystaj do rozprawienia się z Defenderami na głównej wyspie na północy, aby bombowce torpedowe miały spokój. Jeśli posiadasz dwa lub trzy Finki patrolujące środek mapy, ostrzegą cię o zbliżaniu się czołgów amfibii - zniszcz je za pomocą bombowców torpedowych. A jeśli dojdą do lądu, dopadnij je D-gunem.

MISJA 21 - Aegus...Empyrrean's Guardian

Pomimo tego, co usłyszałeś na odprawie, nie wydaje się, żeby był tu jakiś limit czasowy. Użyj Diplomaty wspieranego przez Informera i Deletera, aby rozwalić z daleka budynki. Wrota galaktyczne znajdują się na dużym kraterze, na północ od środka mapy. W kraterze umieszczony jest też reaktor jądrowy - zniszczenie go może zredukować efektywność Annihilatora (jeśli go spotkasz na trudnym poziomie). Zdobądź budynki po wschodniej części mapy, a zwłaszcza moho. Nie panikuj z powodu ochrony radaru na północy, gdy go zdobędziesz. Komputer za pomocą Erasera ukryje parę oddziałów, zatem posiadanie szybkich jednostek, aby ich odszukały może załatwić sprawę. Możesz tu zbudować Intimidatora, ale otoczenie kiedy nim celujesz, powinieneś przecież nie chcesz zniszczyć wrót. Na dole mapy, po lewej znajduje się trochę kopalni metalu. Ich zabranie (albo przejęcie lub zniszczenie i wybudowanie swoich) znacznie zwiększy twój przychód



metalu. Ochraniaj je za pomocą Doomsday Machine (po zbudowaniu jednego lub dwóch reaktorów jądrowych), kilku żołnierzy i Deletera. Oczywiście nie musisz zabijać wszystkich wrogów, żeby wygrać - po prostu przejmij Wrota Galaktyczne. Wydaje się, że istnieje tu tylko jedna droga na dół do doliny, wzdłuż wschodniej części mapy, dlatego jej ochrona za pomocą Doomsday Machine lub innej zabawki ukaże się bardzo pomocna, bo jest to doskonałe miejsce na zbudowanie bazy.

MISJA 22 - A Big Empyrrean Welcome

Kiedy wejdziesz, zaczną cię atakować Zippery - nagrzej D-guna i rozpraw się z nimi. W tej misji będziesz dość często używał tej broni, zatem przyzwyczaj się do niej. Oczywiście, aby ją wykorzystać musisz mieć moc, dlatego ustaw znaczną ilość solar collectorów za wzgórzem na wschodzie. Tutaj będą bezpieczne od Berthy i od Zipperów, które wałęsają się w pobliżu. Inaczej niż we wcześniejszej misji ze zdobywaniem Berthy, tutaj wielkie działo już odpowiada ogniem na twój atak. I zostało zaprogramowane na jeden cel - twojego komandora. Niech jakikolwiek Pyros, który przeżył i bot konstrukcyjny strzegą więc komandora, gdy zaczniesz daleki spacer na południe. Nie zmierzaj bezpośrednio na Berthę, bo szybko zakończysz misję (przegrywając). Idź zygzakowatą ścieżką ukrytą w górach, jeśli to tylko możliwe. Po drodze napotkasz więcej Zipperów i kilka Hammerów. Użyj przeciwko nim D-guna i ustaw wcześniej solar collectory. Kiedy jesteś już wystarczająco blisko, Bertha cię nie trafi. Podejdź i zdobądź ją.

MISJA 23 - The Fortress Falls

Gracz komputerowy posiada na tej mapie liczne jednostki konstrukcyjne i użyje ich, aby zastępować zniszczone budynki, zwłaszcza reaktory jądrowe i kopalnie moho. Ustaw jeden wielki fort obronny, który może objąć obydwie doliny, których używa komputer, ale też rejon na wschodzie, gdzie zostaną wysłane pewne jednostki. Fort powinien zawierać przynajmniej 2 Punishery i co najmniej 3 Gaat Guny i Pulvarizery. Zostanie zaatakowany przez Fidosy i Bulldogi, dlatego potrzebujesz samolotów patrolowych w tym rejonie, aby dały ci odpowiednie ostrzeżenie. Użyj raczej w tym celu Avengerów niż Finków. Trzymaj w patrolu też przynajmniej jedną jednostkę konstrukcyjną, ponieważ Pulvarizery nie przetrwają długo, kiedy zostaną namierzone. Użyj Punishera, którego zbudowałeś, aby zniszczyć statyczną obronę Ar-óm blisko północnej doliny, a także żeby wykończyć Spiedry na ścianach klifowych (Spidery mogą sparaliżować twoje samoloty). Nie musisz rozrastać się na całe terytorium mapy aby odnaleźć metal, ponieważ w rejonie, na którym zacząłeś możesz łatwo dostać przychód liczony powyżej 20, po tym jak przerzucisz się z metal extractorów na kopalnie moho. Działo Intimidator może sięgnąć wiekszę rejony mapy, dlatego używaj go, aby celować w reaktory jądrowe, kopalnie moho i samoloty konstrukcyjne. Arm-owie posiadają Berthę w północno wschodnim rogu, powinieneś zatem szybko ją rozwalić za pomocą twojego własnego działa lub używając bombowców strategicznych albo Rapierów. Musisz koniecznie wybudować małe siły Vampów, ponieważ Arm-owie użyją przeciwko tobie Brawlerów, Hawków i bombowców Thunder. Jeśli masz dobry zasięg radarowy, możesz za pomocą Vampów roznieść każdy wrogi samolot na zewnątrz twojej bazy. Jeśli twoim Hawkom nie powodzi się obecnie najlepiej, a masz kilka bombowców Hurricane, wypal je w powietrze, aby zaczęły używać przeciwko atakującym swoich laserów powietrze-powietrze. Gdy zgasiłeś już gospodarkę Arm-ów i zniszczyłeś wszystkie ich jednostki konstrukcyjne, zabij resztę jednostek, za pomocą dowolnej broni (ale uważaj na kilka wież Sentineli, które tu zostały).

MISJA 24 - Surrounded and Pounded

Znajdujesz się w złej sytuacji. Twoje jednostki, które otrzymałeś "na wejściu" uległy zniszczeniu. Teren, na którym zacząłeś otoczony jest przez jednostki Arm-ów i jesteś zdziesiątkowany. Pierwsze czego potrzebujesz do przetrwania to wiedza na temat miejsca położenia jednostek Arm-ów i kiedy nadejdą. To oczywiście wymaga radaru. Ustaw wieże radarowe na wschodniej i zachodniej stronie mesy, i zaczynaj naprawy. Jednocześnie niech twój bot konstrukcyjny zajmie się produkcją normalnych komponentów i struktur. Pojazdy nie wchodzą tu w rachubę, dlatego potrzebujesz laboratorium Kbotów i lotnisko. Jak zwykle, Pulverizatory to twoi kumple, a chcesz mieć mnóstwo przyjaciół. Brawlery Arm-ów dołączą dość szybko, niech twoi kumple mają dobrą zabawę. Mocna obrona to istota jeśli chodzi o twoje przetrwanie. Nie tylko zostaniesz zaatakowany przez Brawlery, ale też i przez Merle. Zbierz grupę AK-ów i wyślij je, aby uporały się z zagrożeniem. Co prawda stracisz je tutaj, ale to się opłaca. Dzięki temu zyskasz dość czasu, aby otrzymać zaawansowane lotnisko i zacząć odpalać potężne liczby Rapierów i Vampów. Liczna ich grupa może łatwo przejąć kontrolę na polu walki. Jak we wcześniejszej misji, przenoś swoje Rapiery od celu do celu, czyszcząc tych pasożytów Arm-ów.

MISJA 25 - Empyrrean's Final Stand

Ale najpierw musisz sie skupić po prostu na przeżyciu. Ostatnia rzecz, na którą cię tu stać, to zainteresowanie się zbyt szybko potężnymi silami powietrznymi Arm-ów. Weź zatem swoje startowe siły i rusz na południowe narożniki mapy. Będziesz miał tam dość czasu, aby przygotować rozsądną obronę bazy, zanim mordownia się zacznie. Zacznij od zwykłej mieszanki struktur i weź trochę Crasherów i Stormów, na wypadek, gdyby jednostki Arm-ów przyszły po ciebie za wcześnie. Tak szybko jak możesz, zacznij od ścian Pulvarizerów wokół twoich struktur, z AK-ami robiącymi rozeznanie terenu. Kiedy to się odbywa, zacznij prace nad wszystkimi najważniejszymi zaawansowanymi botami konstrukcyjnymi, aby zdobyć moc jądrową. W tych dniach będziesz potrzebował przynajmniej dwóch reaktorów jądrowych i wystarczającą ilość "metal makerów", aby użyć całej ich mocy wyjściowej (około 16). Teraz powinieneś mieć dość zasobów wspierających parę zaawansowanych lotnisk. Niech jedno pracuje nad Vampami, a drugie na Rapierami. Do teraz już odparłeś najazd sił Arm-ów - nie zapomnij, aby "namierzacze" wciąż przygotowywały cele dla Pulvarizerów. Jeśli twój zaawansowany bot konstrukcyjny nie ma nic do roboty, niech zacznie pracować nad kolejnym reaktorem jądrowym. Użyj połowy dodatkowej mocy "metal makerów" i przygotuj trzecie zaawansowane lotnisko. Od tego momentu już jest łatwo - przygotuj dużą liczbę Rapierów i wolno rozpraszaj siły obronne Arm-ów. Na początku stracisz dość dużo jednostek, ale złe czasy szybko sie skończą i uda ci się wyrąbać w strukturze wroga potężną dziurę. Kiedy siły Arm-ów zaczną maleć, przygotuj się na poszukiwania ich komandora, który powinien się gdzieś tutaj ukrywać (poszukaj w drzewach). Musisz go załatwić aby ukończyć misję. Kiedy ostatnia jednostka Arm-ów już została wysłana w niebyt możesz śmiało przyznać: Zrobiłem To! Galaktyka Jest Moja!

Dżosef

Dark Colony część druga

PC **Gametek**

W poprzednim numerze "Plusa" rozgryzaliśmy grę z punktu widzenia ludzi. Dziś pora by wspomóc miłośników i wielbicieli Obcych. Czas zabierać się za...

First Strike: Scenariusz Pierwszy

Kaprawym okiem mutanta:

Wysoka Rada ustaliła, że tak zwani ludzie dzielą się na trzy plemiona. Najsilniejsze z nich nazywa się Pan Luma Industries, pozostałe to Aerogeni i Stratusi. Najwyraźniej plemię Aerogenów zaczyna coś manipulować przy atmosferze Marsa i próbuje dostosować ją do swojego zacofanego ewolucyjnie systemu oddechowego. Trzeba koniecznie powstrzymać ludzi przed dewastacją czystego środowiska marsjańskiego, bogatego w naturalne toksyny wydzielane przez samą planetę. Twoje zadanie polega na zniszczeniu atmosfery produkowanej przez Ziemian. Tym się przecież nie da normalnie oddychać!

A jak dołożyć tym cherlakom?

• Najpierw ruszaj na północ do pierwszego skrętu drogi. Na zachodzie natkniesz się na oddziały Ziemian i generatory atmosfery ziemskiej, które muszą być natychmiast zniszczone. Licz się tylko z tym, że skutkiem twojego ataku będzie reakcja ludzi. Uderzą zaraz na ciebie z drugiej strony...

• Dalej na północy dotrzesz do Luminary. Uruchom ją, żeby zebrać więcej sił. Podążaj dalej na północny-wschód. Po drodze napotkasz kilka luźnych grup ziemskich i parę generatorów. Łatwo im dołożysz a złom roz... rozrzucisz po okolicy. Teraz na wschód a później na południe. Droga w kształcie podkowy doprowadzi cię do następnego miejsca zawierającego generatory atmosfery. Zniszcz czym prędzej te okropne maszyny, dodaj ducha twoim oddziałom (używając do tego dowódcy) i poślij je w dół zielonych skał. Ludzkie kreatury będą siedzieć w rozpadlinach skalnych, dlatego ważne jest, żeby oddziały nie rozpraszały się i były pod stałą kontrolą dowódcy.

• Jak już zrobisz porządek z tymi ludźmi, udaj się drogą skręcającą z powrotem na zachód, żeby porozbijać następną grupę generatorów zabójczego tlenu. Poczekaj aż będziesz gotowy z morałem twoich oddziałów po raz kolejny i wtedy wypraw oddziały na północ, na wzgórza. Tam zaatakujcie ostatnią grupę ludzi. Pamiętaj o koncentrowaniu ognia na jednej wybranej jednostce w danym momencie. Tym sposobem wykończysz ich wszystkich.

Interference: Drugi Scenariusz

Nie mogę się doczekać:

Zostaniesz przetransportowany do Doliny Ramstrong (Ramstrong Valley), gdzie plemię Startusów zbudowało kilka budynków zdolnych do manipulowania falami radiowymi. Mamy pewne podstawy, by sądzić, że jest to jakaś odmiana ich prymitywnego sposobu porozumiewania się między sobą. Twoja misja polega na zniszczeniu wszelkich budowli komunikacyjnych postawionych przez ludzi.

Sposoby realizacji założeń taktycznych (czyli: jak im dokopać tym razem?):

• Najpierw postaw jednostkę Brozaar na aktywnym kraterze Petry, żeby zacząć eksploatację tak szybko, jak to tylko możliwe. Upewnij się, czy masz kilka jednostek do ochrony Brozaarów przed lądowymi i powietrznymi atakami Ziemian. Właściwie to pojedynczy pieszy Trooperand Sy-Demon powinien w zupełności wystarczyć. Zbierz razem oddziały i wypraw je na patrol w pojedynczej grupie, w kierunku wschodnim na południu, wzdłuż muru. Idąc pod murem, dotrzesz na zachód. Zostaw paru piechurów, żeby pilnowali szybu Petry a resztę ekipy podprowadź do środka mapy, gdzie ludzki obóz czeka na swoją zagładę (nie pozwól, żeby się zawiedli). Poślij pierwszego Brozaara do tego rejonu i zacznij wydobycie w momencie, gdy szyb w pobliżu bazy zacznie wysychać.

• Nadszedł czas budowania, potrzebne są: gen-sacki i sci-pody. Wtedy nie ma już problemu z budową Sy-Demonów. Te ostatnie należy wyprawić dla towarzystwa Brozaarom, na południe. Tam będą użyteczne przy obronie szybu Petry-7 znajdującego się na południe od bazy. Popraw teraz trochę broń oddziałów, ale nie ich zbroję, bo lepiej w tym scenariuszu wydawać forsę (punkty) na nowe oddziały.

• Będzie trzeba zbudować 12 Sy-Demonów i kilka pieszych oddziałów, żeby oddelegować je do małego obozu, który zaatakowałeś (zaatakowałaś...) na początku. Zbierz wszystkie oddziały, które masz w tym miejscu i przejdź nimi wzdłuż odległego wschodniego krańca przejścia: tam, gdzie droga skręca na na południe. Pamiętaj jednak o wcześniejszym posłaniu tam Sy-Demonów. Zaatakuj Ludzi, których napotkasz po drodze i postaraj się zniszczyć wszystkie satelity komunikacyjne, które będą w twoim zasięgu.

• Kiedy już talerze satelitarne zostaną rozbite, zawróć do miejsca, skąd oddziały wyruszyły. Później wymaszeruj na zachód przez most i zaraz po tym na południe, gdzie znajdziesz następne anteny komunikacyjne. Niech dowódca doda otuchy swoim Sy-Demonom, które powinny ruszać na południe na rozprawę z pozostałymi jednostkami Ludzi.

Legacy Revealed: Scenariusz z numerem trzecim.

Wysoka Rada obawia się, że Ludzie natknęli się na jeden z wielu ukrytych pod powierzchnią naszego Marsa artefaktów. Jeśli jest to prawda, koniecznie musimy ich powstrzymać. Najważniejsze zadania do wykonania w tej misji to: zlokalizowanie sekretu Ancony i obrona go przed natarczywymi Humanami.

Szable w dłoń:

• Najpierw Brozaar na szyb Petry-7 i natychmiast po tym wysyłamy Xeno-wortów na wschód do następnego szybu wydobywczego. Szyb zlokalizujemy w pobliżu Komnaty Cryo. Teraz trzeba zebrać pozostałe siły i posłać je na północny wschód obok bazy. Do pilnowania wydobycia Petry-7 wystarczy jeden zdrowy trooper.

• Ruszamy na północny-wschód do obrony mostu nad rzeką. Poślij więcej Xeno-wortów do tego miejsca, i to nie zwlekając ani chwili. Trzeba koniecznie umocnić pozycje, ponieważ zostaną lada moment zaatakowane przez potężne siły wroga.

• Zbuduj sci-poda i gene-sacka na maksa. Wyślij cztery Xeno-worty w rejon mostu na północy i jeszcze cztery dodatkowe Xeno-worty w okolice Komnaty Cryo. Będzie trzeba bronić tych miejsc do ostatniej kropli krwi. Jeśli te dwie kluczowe pozycje zostaną obronione, będziemy mogli wydobywać Petrę-7 ze wszystkich okolicznych szybów, co w efekcie da nam wystarczające siły do wygrania scenariusza.

• Żeby przygotować się do ostatecznego ataku, musisz zbudować potężne siły Sy-Demonów i zebrać je do kupy na moście na północnym-zachodzie od twojej bazy, nad rzeką. Po pierwszym zmasowanym ataku Humanów poślij wszystkie twoje siły na zachód przez ten most i uderz na bazę Ziemian (co za idiotyczna nazwa!) w środkowej części mapy.

Operation Breakthrough: Czwarte starcie.

Oględne informacje:

Przeklęte paskudy Stratusy spustoszyły nam nasze południowe osiedla. Ta banda zbójów dowodzona jest przez niejakiego Komandora Ticka. Musisz przejąć kontrolę nad tym obszarem i stawić zdecydowany opór temu tam Tickowi. Główne zadania do wykonania w tej misji to: zlokalizowanie miejsc "Petronośnych" i zniszczenie baz Ziemian (najeźdźców z kosmosu).

Spuśćmy im lanie:

• To jest jeden z trudniejszych scenariuszy do przejścia! Lepiej sejwuj grę (save game - a jak, zna się języki) bardzo często i postępuj zgodnie z podanymi poniżej wskazówkami.

• Natychmiast zgrupuj wszystkie siły i uciekaj na północ od mostu i sił ludzkich (ich Firestormów). W przeciwmnym razie marny twój los. Odnaleź swojego dowódcę, wybierz go i poczekaj aż zapadnie noc. Ustaw dowódcę w opcji ruchu i kiedy tylko zapadnie noc, puść go biegiem na północny-zachód do zbiorników z Petrą. Trzeba koniecznie biec i dotykać wszystkich cystern zanim nadejdzie statek zaopatrzeniowy i przejmie je.

• Szybciutko zbuduj trzy Xeno-worty i ustaw je naprzeciw każdego z mostów naokoło twojej bazy. Zbuduj swoje siły obronne najpierw zachodzie, później na południu. Wesprzyj Xeno-wortów pomocniczą linią artyleryjskich Atrilów. Atrile przydadzą się później, gdy będziesz chciał przejąć ludzkich Firestormów w okolicach za mostami. Nie byłoby głupio, gdyby tak używać Flyersów jako sił rozpoznawczych informujących Atrilów i atakować tylko w nocy.

• Teraz utwórz sobie pokaźne siły Sy-Demonów i przenieś je na zachód zaraz po tym jak twoje Atrile uporają się z Firestormami. Ataki na ludzkie Firestormy muszą trwać dotąd, aż przebijesz się przez trzy pierścienie ziemskich umocnień.

• W końcu ruszaj w kierunku bazy Humanów przez most w odległym południowym krańcu mapy. Znowu: Atrile zajmują się Firestormami. Nie można jednak zapominać, że Sy-Demony muszą być w pobliżu do wspierania Atrilów. Może będziesz musiał wysyłać do ataku parę fal Sy-Demonów, żeby przejęły ziemską artylerię, kiedy spotkasz ją po drodze. Przez cały czas buduj Sy-Demony i natychmiast odsyłaj je na front. Bez nich ani rusz.

• Jak tylko pozbędziesz się Firestormów, oddziały Sy-Demonów powinny ruszać do zmasowanego ataku na miękkich Humanów. Inspiruj i zachęcaj oddziały za pomocą dowódcy przy każdej możliwej okazji.

Roswell Revisited: Piąty scenariusz.

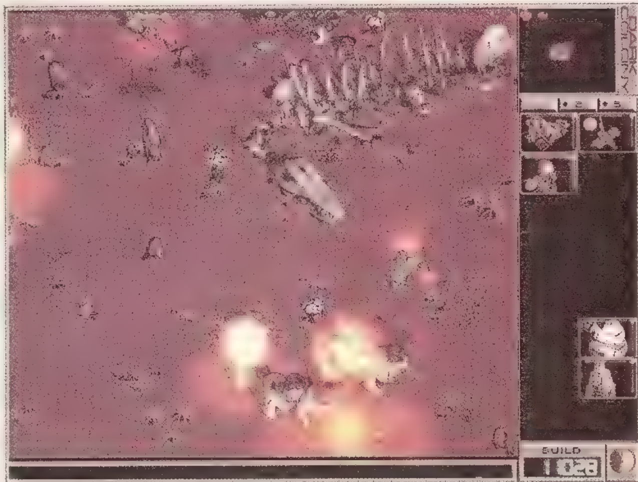
Ogólnie:

Śledziliśmy Komandora Ticka aż do jego planety. Teraz przypadnie tobie w udziale próba dobrania mu się do skóry po raz kolejny. Nie masz nic więcej do roboty, jak tylko namierzyć drania i dać mu łupnia...albo jeszcze lepiej - przekabacić go na swoją stronę.

A jak? Tak:

• Po pierwsze odczekaj, aż upłynie z pół dnia. Wystarczy, że będziesz obserwować tarczę zegara w dolnym rogu ekranu. Kiedy czerwona linia znajdzie się w pozycji "trzecia zero, zero", rozpocznij przemieszczanie. Ustaw jednostki na tryb ruchu tylko (move only) i nie wdawaj się w burdy, jeśli możesz ich uniknąć. Idź na północny-wschód i skręć przy pierwszym wygodnym miejscu na prawo. Zbierz dwa zbiorniki Petry-7, później biegnij tyłami magazynu na północ. Pędź na północny-zachód i zbierz sobie następną grupę cystern. Na koniec przejdź przez most.

• Przebiegnij obok właśnie wywiązującej się bitwy, umykaj poza jej zasięg, biegnąc na północ na pełnym gazie. Nie skręcaj w pierwsze prawe odgałęzienie drogi i zgarnij następne cysterny P-7. Teraz możesz wrócić do skrętu w prawo i tym razem wejdź tam. Cały czas na południowy-wschód. Pozostań na tyłach magazynów, idąc wzdłuż płotu wokół magazynu aż do następnych zbiorników Petry-7. Zabieraj je i biegnij na połu-



dnie, w pole kaktusowe. Znowu natrafisz na cystery P-7. Konfiskuj i dalej wzdłuż płotu. Tym razem zignoruj zbiorniki (przynajmniej narazie) i idź dalej na północ. Niech wrogie jednostki reaperów ścigają cię. A co tam! Pędź z powrotem w stronę cystern. Biegnij w koło po pętli, zabieraj zbiorniki i nie zwalniając: na północ, z reaperami depczącymi ci po piętach.

• Podążaj ścieżką, później skręć na północ przy następnym magazynie. Przejdź na tyły magazynu i zabierz zbiorniki z P-7. Biegnij na powrót na zachód, obok Barragersów, przy ogrodzeniu. W końcu będziesz mógł skręcić na wschód. Zbierz cysterny P-7 (Petra-7 tanks). Biegnij na południe, mijając bitwę. Pomóz twoim jednostkom zmagającym się z dwoma reaperami. W końcu ruszaj się wzdłuż ogrodzeń kompleksu Stratusów w kierunku wschodnim i przejmij dowódcę (human commander) do swoich celów.

Puppet Masters: Szósteczka.

Krótko i na temat:

Właśnie wysłaliśmy naszego marionetkowego (powolnego nam) Komandora Ticka, żeby zrobił w konia oddziały Pan Luma strzegące obszarów wydobywczych. Tick (patrzcie jak biedaczek je nam z ręki) odciągnie ludzi do następnej kopalni Artefaktów, a ty w tym czasie zabierzesz, co słusznie należy się braciom Marsjanom: Artefakt znany pod nazwą Lunatek. Najważniejsze zadanie to zniszczenie Cytadeli.

Można i tak:

• Poślij dwa Lunateki i twojego dowódcę z powrotem do bazy w północno-zachodnim rogu mapy. Upewnij się, czy są ustawieni w trybie ruchu (move only!). Zrób to natychmiast. Pozostałe Lunateki wypraw na wschodni kraj mapy, w połowie górnej części i tam napuść Lunateki na wschodnią stronę bazy wroga. Tym sposobem zyskasz trochę na czasie.

• Brozaar posadź na szybie Petry-7 i niech zaczyna wydobycie. Następnego Lunateka posyłamy teraz na ludzkie pola wydobywcze w południowej części i instalujemy go tam. Trzeci Lunatek znajdzie swoje miejsce za bazą, ale tym razem po zachodniej stronie.

• Na południu odbierz wrogom szyb P-7 i rozpocznij wydobywanie surowca. Szybko rozstaw trzy Xeno-worty w linii obronnej za kanionem, na północnym-zachodzie: tuż obok bazy Ziemian. Umocnij tę linię dwoma Atrilami, z którymi rozpoczynałeś ten scenariusz. Trzeba to zrobić bardzo szybko albo będzie za późno i stracisz szansę na kontrolowanie tego przejścia.

• Ustaw dokładnie taką samą linię obronną na południowym-zachodzie od bazy wroga, żeby wziąć go w okrążenie. Rozpocznij instalację tych szyków natychmiast po tym, jak uporasz się z liniami na północy. Niech te dwa szczególne miejsca będą zawsze dobrze umocnione. Podsyłaj tam posiłki, kiedy tylko zajdzie taka konieczność.

• Jeden Brozaar i kilka oddziałów do eskorty muszą ruszać do dolnego lewego rogu mapy, żeby wydobywać Petrę. Trzeba jednak uważać na watahy ludzkie patrolujące te okolice. Zbuduj duże siły i pełną parą uderz na bazę Humanów. Atrile powinni dać sobie radę z Firestormami na odległość, a wtedy już tylko killer... Można atakować. Na koniec jedna uwaga: pamiętaj o podniesieniu morale oddziałów. Atakuj po zapadnięciu zmroku.

Civil War: Numer Siódmy.

Ciemno wszędzie, co to będzie!

Stratusowie zwrócili się do nas o pomoc w obronie ich głównej bazy operacyjnej Stratus Sphere 3, ponieważ inne plemiona ludzkie robią pod nią podchody. Głupcy! Teraz, kiedy mamy już wszystko, czego mogliśmy chcieć od Stratusów, nie ma najmniejszego sensu ich bronić... Główne zadanie do wykonania w tej misji - zniszczenie ludzkich baz!

Instrukcja wojenna:

• Rozpocznij wydobycie na aktywnym szybie Petry-7. Gray trooper i jeden Brozaar niech udadzą się na wschód przez most, żeby strzec szybu jak oka w głowie i wydobywać Petrę. Wydobycie powinno nastąpić w momencie uaktywnienia szybu.

• Poślij Xeno-worty na południe od mostu znajdującego się na tamtym obszarze i ustaw linie obronne. Niech komandor będzie w pobliżu, bo będziesz musiał zachęcać oddziały do obrony, kiedy Ziemianie zaatakują. Nie pozwól Humanom, żeby wydobywali Petrę-7 na południe od twojej bazy, w pobliżu gór. Zlikwiduj wszelkie ludzkie Exploitery za pomocą Atrilów (na odległość rzecz jasna).

• Ustaw następną linię obronną na południe od bazy, w pobliżu przesmyku lądowego, a właściwie to poza nim, na wschodzie - na prawo od szybu Petry-7. Trzymaj w pobliżu tych szyków Healerów i Atrilów, pomogą w umocnieniu oddziałów. Utrzymuj linię w należytym porządku i zbieraj Petrę. Możesz też posłać samotnego Brozaara na południe, gdzie trzeba by wydobyć Artefakt w dolnej części mapy.

• Kiedy już linie obronne działają bez zarzutu, jest dobra koniunktura do intensywnego wydobywania maksymalnej ilości cennej Petry. Teraz zaatakuj czerwoną bazę ludzką. Przed głównym uderzeniem poślij do niej parę Artefaktów. Spowodują one niemałe zamieszanie. Nie uderzaj oddziałami przed zappadnięciem zmroku. Kiedy baza padnie, uzdrów swoje oddziały i ruszaj na kolejne gniazdo ludzkie w prawym dolnym rogu mapy. Oczywiście trzeba bezwzglednie pozbyć się Firestormów człowieczych. Jak zwykle zrobią to dla nas Atrile (na dystans, a jakże). Sy-Demony niech czekają w pogotowiu, bo zawzięci ludzie będą chcieli spróbować kontrataku. Pilnuj dobrze Atrilów, żeby nie ucierpiały w boju. Jak tylko padnie ostatni,Firestorm, uderz całą siłą na bazę Ludzi.

The Screamer: Scenariusz Ósmy.

Przegląd sytuacji:

Nie możemy dłużej tolerować istnienia komandora Ticka. Czas już, żeby z nim skończyć. Zniszcz też bazy wroga.

Poradnik:

• Ustaw swojego dowódcę na Move Only i poślij go na północ, do miejsca, gdzie spotkasz dowódcę Ludzi. Ścigaj go po pętli. Nie trać ani na chwilę kontaktu wzrokowego z nim. Podążaj za nim obok wrogich Firestormów na południu a później na zachodzie i na południu obok większej ilości oddziałów ludzkich.

• To samo na zachodzie, do czasu aż otrzymasz ostrzegawczy sygnał od statku zaopatrzeniowego. Zatrzymaj się w tym miejscu i pozwól nowym oddziałom (bez twojego dowódcy!) przejść na zachód przez pola wydobywcze. Tam uderzą na Komandora Ticka. Kiedy już zaczną walczyć na dobre, poślij swojego dowódcę na pomoc.

• Przeteleportujesz się z powrotem do bazy. Zablokuj ścieżkę na północ od twojej bazy czterema Xeno-wortami i przygotuj się na potężny atak sił ludzkich (nie mylić z humanitarnymi!). Zrób to samo na obszarze na południowy-zachód od bazy. Zacznij eksploatację P-7 i wzmocnij swoją potęgę. Kiedy już Humanom odechce się atakować ciebie, wszystkie moce przerobowe skieruj do ataku na bazę wroga.

Burried Treasure: czyli scenariusz dziewiąty o zagrzebanym skarbie.

Małe wprowadzenie:

Rada stwierdziła, że Labirynt, który właśnie został odnaleziony, mieści w sobie więcej tajemniczych artefaktów z zamierzchłej przeszłości. Zadanie polegać będzie na odnalezieniu Komnaty Pradawnej Wiedzy.

Jak to osiągnąć?

• Ustaw jednostki w trybie ruchu. Zbierz wszystkie siły i przemieść je na północ. Unikaj wszelkich walk. Idź na wschód i południe, żeby zebrać drugą grupę oddziałów. Przeprowadź oddziały do prawego górnego rogu mapy, do Gorrema czekającego w tym miejscu. Dodaj go do swojej grupy i ruszaj na sam dół mapy. Tylko nie za blisko od komnaty Purpurowego Artefaktu (Purple Artifact Room).

• Wtedy przenieś solowego Gorrema do dolnego środka mapy, w kierunku twoich oddziałów. Kiedy już to zrobisz, rusz gray troopera, ale nie dowódcę, i pchnij go do komnaty Artefaktu, żeby zebrał tam pozostałe jednostki Gorrem.

• Najpierw wyprowadź wszystkie napotkane tam jednostki i zbierz siły. Zasejwuj grę. Następny etap nie będzie łatwy i pewnie nie tylko jeden raz trzeba będzie ładować grę od nowa. Wszystkie oddziały do komnaty artefaktu i użyj zarazy Gorrema jako tarczy przed ruchami wroga (pojedynczo). Próbuj utrzymań wrogie reapery na zewnątrz, używając tej taktyki. Musisz odwlec sprawę aż do ostatnich dziesięciu sekund i wtedy przeprowadź swojego lidera na północ przez centralne drzwi. Będzie trzeba użyć wszystkich pięciu Gorremów do wypełnienia tej misji.

Animal Instinct: Scenariusz Dziesiąty.

Co do roboty?
Zniszczyć wszystkie bazy Ludzi.
Jakim cudem?

• Zbierz wszystkie swoje siły i przejmij ludzką artylerię. Stracisz wszystkie rzucone do ataku jednostki, ale to nic nie szkodzi. Musisz i tak zlikwidować artylerię, żeby wróg nie mógł ruszyć z nią za chwilę na twoją bazę. Po skończonej robocie z artylerią ruszaj do dolnego prawego rogu mapy i użyj tam dowódcy do zebrania Cystern Petry. Zbuduj bazę do miejsca, gdzie możesz zbudować jednostki Brozaar i wyślij je do wydobywania Petry-7. Jak już ruszy wydobycie, podkręć trochę bazę i zacznij produkcję jednostek Xeno-wort.

• Zbuduj następnego Brozaara i wyekspediuj go na północ przez most, żeby mógł zacząć wydobycie zaraz jak tylko uaktywni się szyb Petry. Ustaw porządne siły wokół tego szybu. Wyślij najmniej pięć Sy-Demonów na zachód od bazy.

• Humanowie (Ludzie tak zwani) będą patrolowali całymi siłami różne regiony mapy. Zaatakuj bazę Ludzi w górnym lewym rogu mapy, kiedy ich siły będą daleko od domu.

Spider Canyon: To już jedenaste starcie.

Co trzeba robić?

Tylko trzy rzeczy: znaleźć Gorremów, ukraść Ludziom Petrę-7 i zniszczyć bazę ludzką. Cóż to dla nas, porządnych patriotów z Marsa!

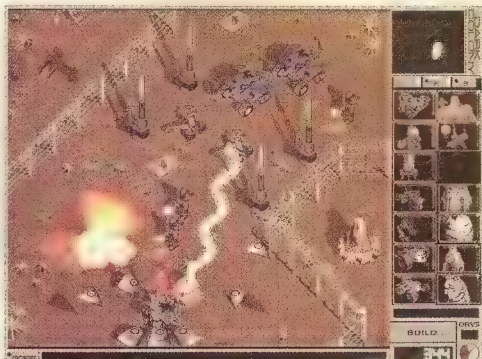
Nie wiesz, od czego zacząć? Będzie trudno, ale spróbuj może tak:

• Najpierw zbierz oddziały i wal jak w dym na północ po pierwszego Gorrema. Następny może być odnaleziony na południowym-zachodzie mapy. Użyj latających jednostek Ortu do wykrycia ludzkich obozów wydobywczych. Kiedy będziesz znał położenie ludzkich kopalń, przybliż Gorremów - potrafią ukraść Petrę. Nie pokazuj ich tylko Ludziom, bo zlecą się z różnych stron i to nie po to, żeby robić Gorremom zdjęcia.

• Nie pozwól przebrzydłym Humanom na to, by wpadł im w łapy jakiś Gorrem. Dobrze ich pilnuj przez cały czas. Kiedy będą w opresji, odeślij je do bazy, żeby trochę je tam podleczyć.

• Teraz ustaw potężną linię obronną na południe od twojej bazy. Przenieś Xeno-worty na południe po przesmyku lądowym i poszerz tę linię obronną na południe od przesmyku, na ukos do szybu P-7. Upewnij się, czy linia obronna jest wystarczająco długa, by powstrzymać ludzi przed dotarciem do szybu. Będziesz potrzebował aż dwunastu Xeno-wortów, żeby utrzymać ten teren pod kontrolą. Wesprzyj Xeno-wortów Atrilami i Healerami, kiedy będziesz miał niezbędne do tego środki.

• Nie wysyłaj oddziałów do ataku. Pozostań w pozycji obronnej aż do odpowiedniego czasu. Wydobywaj i kradnij Petrę-7 w takich ilościach, żeby starczyło na wszystkie wydatki. Ustaw tak swoją bazę, żebyś był gotowy do zlokalizowania Artefaktów. Znajdziesz Artefakty bliziutko na wschód od bazy i... prawie dokładnie w środeczku bazy.



• Poślij Artefakty (Lunateki) do ataku na bazę Ludzi na południowym-zachodzie. Zanim jednak ruszysz do ostatecznej rozprawy z tą bazą, poślij przodem swojego dowódcę, żeby osobiście nadzorował zrzuty na linie obronne wroga. Można też posłać rozpoznanie w formie paru jednostek Sy-Demonów. Może zwabieni perpektywą łatwego łupu głupcy ziemscy dadzą się wciągnąć w twoje szyki obronne? Jeśli uda się ich nabrać, nie miej litości. Kiedy zdecydujesz, że jesteś gotowy do ostatecznego ataku, zasejwuj grę i użyj wszystkich posiadanych przez ciebie sił do przejęcia bazy.

Then There Was One: Scenariusz Dwunasty

Wprowadzenie:

Nie ma co tu dużo gadać, trzeba zlikwidować bazy Ludzi!

Kilka porad:

• Zaczynaj wydobycie Petry-7 jak tylko rozpocznie się scenariusz. Zaraz po tym ruszaj na daleką północ i na wschód, żeby utrzymać przesmyk lądowy w pobliżu bazy Stratusów. Zbuduj sześć Xeno-wortów i wypraw je razem do ubezpieczania tych terenów na północy. Kiedy już obszar będzie bezpieczny, zbuduj i wypraw następnego Brozaara do szybu Petry-7 na północ od twojej bazy.

• Umocnij twoje dwa obszary na północy i wschodzie (Atrilami i jednostkami Healerów). Trzymaj w pobliżu jednej z linii dowódcę, żeby w razie ataku Ludzi mógł inspirować swoich żołnierzyków.

• Eksploatuj wszystkie możliwe złoża i pozostawaj w pozycji obronnej aż do czasu, kiedy ataki Ziemian osłabną. Jak tylko zobaczysz, że chłopaki z Ziemi się już zmęczyli, poślij swoje pierwsze oddziały na bazę wroga, w kierunku prawego dolnego rogu mapy. Tu też znajdziesz artefakty. Sformuj nowy atak i przejmij drugą bazę w połowie drogi na lewej górnej stronie mapy.

Earth Intervenes: Scenariusz szczęśliwy... bo trzynasty.

Znowu musisz niszczyć ludzkie bazy. Czyż to nie cudowne?

Są na to sposoby:

• Natychmiast zacznij wydobywanie Petry-7. Użyj wszystkich posiadanych zasobów do zbudowania pieszych oddziałów. Zbierz wszystkie twoje siły (nie nadymaj się zanadto jednak :), razem z nowymi trooperami, i zaatakuj na północy bazę Ludzi. Taki atak musi nastąpić gdzieś w pierwszej minucie rozgrywki.

• Przygotuj oddziały i jednostki do ataku na południe od nieaktywnego szybu Petry-7, który z kolei znajduje się na południe od bazy Humanów. ten obszar leży w prawym górnym rogu mapy. Kiedy wszystkie siły zgromadzą się na górze mapy przy nieczynnym szybie, wypraw je do uderzenia na jednostkę Firestorm na północnym-wschodzie od bazy ludzkiej. Niech tylko oddziały nie oddalają się zbytnio, bo trafią na innego Firestorma. W chwili gdy rozpocznie się atak, użyj dowódcy do przywołania drop shipów, które utrudnią ataki artyleryjskie Ludzi.

• Po zniszczeniu Firestorma skoncentruj się na atakach na fabrykę ciężkich robotów znajdującą si w tej bazie. Utrzymuj ciągle jednostki z dala od Firestormów i niszcz metodycznie bazę. Ten atak nie powinien być trudny, pod warunkiem, że zaczniesz odpowiednio szybko a drop ships przejmą artylerię. Na zachodzie od dopiero co zniszczonej bazy znajduje się plac wydobywczy. Zbierz pozostałe przy życiu jednostki i zrób tam spustoszenie.

• W tym samym czasie gdy prowadzisz atak, na północy potrzebne są umocnienia. Ludzie lada moment rzucą się do szarży. Najlepszą obroną będzie (nie atak tym razem) pięć jednostek Xeno-wort i ze trzy Atrile do wspierania tyłów. Będzie trzeba ustawić ze dwie takie obrony. Najpierw zabezpiecz zachodnią stronę bazy, później przygotuj taką samą obronę na północy (jak tylko pierwsza linia będzie gotowa).

• Kiedy te szyki obronne będą na miejscu, wyślij następnego Brozaara na wschód. Wojna wojną, a wydobycie Petry-7 nie może przecież czekać. Znajdziesz artefakty na wschodniej stronie mapy, w środku i na zachodzie. Jak tylko osłabną ataki Ziemian, zbuduj sobie odpowiednie siły i zmieć z powierzchni Marsa inną bazę Ludzi (na zachodzie).

• Kluczem do zwycięstwa w tym scenariuszu jest szybkie opanowanie bazy ludzkiej na początku rozgrywki.

The Answer: Czternaste Podejście.

Musisz tylko znaleźć Komnatę Spustoszenia (Chamber of Destruction).

Jak?

• To bardzo króciutki scenariusz. Najpierw zbierz całe towarzystwo i ustaw w trybie ruchu (move only). Idź przez bramę na północ, po czym skręć w prawo i podążaj dalej na wschód. Idąc na wschód, natkniesz się na wąskie przejście. Wśliźnij się w nie i ruszaj na południe. Przy końcu przejścia droga skręci na zachód i poprowadzi cię prosto do Komnaty Spustoszenia. Wejdź do środka i to już koniec scenariusza.

Final Evacuation: Ostanie, piętnaste starcie.

Bez wprowadzenia - zniszcz bazy Ludzi! Zastosuj się do tych wskazówek, a zwyciężysz:

• Sukces w tym scenariuszu polega na całkowitym braku chęci do ataku na początku. Zacznij wydobycie Petry-7 zaraz przy rozpoczęciu rozgrywki. Zbuduj tyle Xeno-wortów, ile tylko możesz i roześlij je w trzech różnych kierunkach. Najpierw wyślij najmniej trzy do obrony wschodniej strony twojej bazy. Następnie trzy Xeno-worty będą potrzebne do obrony południowo-zachodnie strony bazy i też co najmniej trzy na północy. Musisz się bardzo spieszyć z rozsyłaniem sił obronnych albo zginiesz marnie.

• Kiedy w rozgrywce pojawi się Artefakt, ustaw go tak, by przemieszczał się po oznaczonej trasie: od południowego-zachodu na północ, później troszkę bardziej na wschód i z powrotem. To pomoże powstrzymać wszystko, co chciałoby zaatakować twoją bazę. Kiedy już Artefakt pracuje w wyżej opisany sposób, rozdziel siły na północ i południe. Wyślij tam wielu Atrilów i Healerów.

• Wyślij Brozaara na południe do wydobywania Petry. Niech tylko nie rusza się sam, dodaj mu asystę w postaci kilku trooperów. Po umocnieniu własnych obiektów możesz zacząć tworzyć jednostki do ataku: 15 Sy-Demonów, 5 Atrilów, 5 Gommerów i dwudziestu pieszych Trooperów. Przestaw waypointy dla Artefaktu tak, by ubezpieczał tylko północ i południowy-zachód od twojej bazy. Teraz wyślij swoje siły, żeby zmiotły wroga obecnego na wschodzie. Wydobywaj Petrę-7 i naciskaj wroga, czyszcząc sobie teren w kierunku północy.

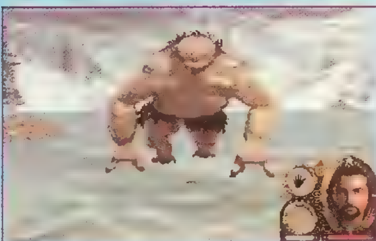
• Na koniec upewnij się, czy masz Healerów szędzie wokół bazy, by w razie czego mogły podreperować kondycję obrońców. Zgrupuj pięciu Healerów i Artefakt i wyślij ich na łowy. Niech piątka Healerów czuwa cały czas z tyłu artefaktu. Jak się biedak zaczerwieni, wycofuj go i kuruj. Gdy odzyskuje formę, niech wraca do roboty.

• Cały czas obserwuj sytuację w obozie i w razie konieczności uzupełniaj Sy-Demony i Atrile. Musisz tylko trzymać fason i właściwie to pozostaje tylko czekać na ostateczną Victorię. Wygraliśmy? Taaaak!!!

Zibi da God

Lands of Lore II - Guardians of Destiny

Westwood / Virgin Interactive



Solucja niżej prezentowana, jak zresztą większość tego typu tekstów, przeznaczona jest dla osobników pozbawionych nadziei na samodzielne ukończenie tej wspaniałej przygody, ewentualnie dla chcących stracić z grania przyjemność. Ale przecież nie chcesz wyrzucić wydanych na nią pieniędzy w błoto, czyż nie?

Na początek więc kilka ogólnych uwag, przydatnych zawsze i wszędzie:
- jak najczęściej zapisuj stan gry
- większość napotkanych stworów nie zaatakuje ciebie dopóki ty tego nie zrobisz - za każdą walkę otrzymuje się jednak cenne punkty doświadczenia
- rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi postaciami
- poświęcaj zawsze trochę czasu na dokładne zbadanie otoczenia
- zawsze warto najpierw odkryć całą mapę
- niczego pochopnie nie wyrzucaj, zwłaszcza jeśli ma dość egzotyczną nazwę
- przemiany nie są przeważnie przypadkowe, jeśli stałeś się jaszczurem to zazwyczaj gdzieś w pobliżu znaleźć można małe przejście, przez które tylko w tej formie się przeciśniesz, bądź czeka cię naprawdę dłuuugi skok. Jeśli zamieniłeś się w bestię to przygotuj się na ciężką walkę bądź skałę do roztrzaskania
- kiedy w opisie przeczytasz: "Zabierz ze sobą", upewnij się czy masz dany przedmiot w ekwipunku
- w solucji tej opisałem tylko wątki niezbędne do ukończenia tej gry (z wyjątkiem świetlistej drogi, która opisana jest szczegółowo dla przykładu); pozostało jeszcze wiele tajemnic, które możesz, aczkolwiek oczywiście nie musisz, rozwiązać samodzielnie...

Przejdźmy do właściwego opisu:

Jaskinie (The Caves):

Generalnie podążaj na północ, wzdłuż strzałek wyrytych na ścianach. Po drodze kolekcjonuj tzw. Cave Aloe, zioła mające właściwości lecznicze. Od chodzących strażników odbierz sobie jak najszybciej krótki miecz i tarczę. Napotkane po drodze kamienne kolumny możesz przepchnąć, bądź rozsunąć by przejść dalej. Badając jaskinie powinieneś w końcu dojść do mostu, gdzie pogadasz sobie ze strażnikiem. Stań następnie tuż przed wejściem na most, obróć się w lewo, przełącz znajdującą się tam dźwignię i wejdź do strażnicy. Zabierz stamtąd wszystko co się da, przejdź przez most, otwórz drzwi a ujrzysz Draracle'a we własnej osobie. Tak oto zakończysz pierwszy epizod.

Świetlista droga (Shinning path):

Przejdź przez drzwi, zabierz ze stołu długi miecz oraz kolczugę. Masz teraz do wyboru dwie drogi, krótszą i dłuższą. Krótszą wybierzesz wtedy gdy przesuniesz dźwignię koło krat i przejdziesz przez lustro. Proponuję jednak wybrać drogę dłuższą. W tym celu dotknij gobelinu na ścianie i wejdź w portal. Ponieważ nie ma tu światła zapalaj pochodnie na ścianie czarem Spark. Idź do przodu, po drodze na prawej ścianie znajdziesz Skeleton Key, dotknij następnie kuli a dowiesz się, iż znalazłeś się w muzeum. Uważać w nim należy na małe potworki - podczas walki potrafią zabrać Skeleton Key i aby go odzyskać musisz po zabiciu złodzieja przeszukać jego ciało. Przed gadającą kulą odsuń klapę w podłodze, wysunie się podest, w którym należy umieścić klucz. Wejdź do środka i zabierz wszystkie pergaminy, wyjdź (jeśli drzwi się zamkną, po lewej stronie jest dźwignia, która je otwiera) i zabierz klucz. Trzymaj się lewej ściany: natrafisz najpierw na zamknięte kraty: stań po ich prawej stronie, rzuć czar Spark, podnieś zielony gem i umieść go w swoim ekwipunku w dziale "przedmioty magiczne". Z następnego pomieszczenia zabierz złamany miecz, idąc dalej wzdłuż lewej ściany powinieneś dotrzeć do drzwi prowadzących do schodów. Na ich końcu znajdziesz Prism Sword. Jest to jak na razie najlepsza dostępna broń, aż do czasu Fire Sworda. Podążaj obecnie dalej, aż natrafisz na salę z obrazami. Przełącz dźwignię ukrytą za ostatnim obrazem, a będziesz się mógł przejść do sali z dużym niebieskim kryształem. Uderz w niego parę razy, a odpryskujące kawałki umagicznij w ogniu płonącym naokoło. Przyszedł czas na zwiedzenie centralnego obszaru muzeum, do znalezienia jest tu przede wszystkim topór. Będąc jaszczurem wyjdź tunelem na górę, znajdziesz się w sali gdzie wcześniej znalazłeś manuskrypty. By się teraz wydostać wystarczy przełączyć dźwignię po twej lewej stronie. Udaj się na dalekie południe, aż do sali z klepsydrą, roztrzaskaj ją, obróć się w prawo i przebij się przez mur. Zanim jednak przejdziesz przez niego upewnij się, że odkryłeś całą mapę. Maszeruj korytarzem, aż dojdziesz do drzwi z zasuwą, zabij znajdującego się tu wroga i zabierz mu Dragon Blood. Otwórz drzwi, podejdź do śpiącego smoka i delikatnie go obudź, a zabierze cię on do... (Zabierz ze sobą: Skeleton key)

Dżungla (The Jungle):

Na samym wstępie podejdzie do ciebie dwugłowa bestia, pójdź za nią, a doprowadzi cię do wioski. Tam spotkasz staruszka, który powie ci, że zaginęło dziecko i dopóki się nie odnajdzie nikt nie dostanie prawa wstępu do osady. Nie pozostało ci więc nic innego jak przyłączyć się do poszukiwań. W dżungli natkniesz się na wiele interesujących miejsc lecz tylko dwa z nich są dla dalszych postępów w grze istotne. Pierwsze z nich to chatka, w której spotkasz Kit'yare. Zobaczysz tu po raz pierwszy miecz Fire Sword, choć na razie nic więj nie będziesz miał tu do roboty. Sama chata położona jest w południowo zachodniej części dżungli. Na południe od tego miejsca natkniesz się na labirynt z chaszczy. Zagłębiając się w niego pamiętaj, że chaszcze owe potrafią bardzo szybko odrastać, dlatego radzę wypalać je czarem Spark. Podążaj w kierunku południowym, a następnie zachodnim, aż wyjdziesz na otwartą przestrzeń, z czerniącym się wejściem do jaskini.



Jaskinia pająka (The Hive Caves):

Tak jak w dżungli tak i w tej jaskini również jedynie dwa miejsca są dla dalszej zabawy kluczowe. Jedynymi wrogami do napotkania są dwa pająki: jeden duży drugi mały. W legowisku małego znajdziesz napierśnik. Idąc na północ dojdziesz do sali - miejsca urzędowania większego z dwóch stawonogów. Powinieneś znaleźć tu kości poszukiwanej dziewczynki oraz jej (jeszcze żywą) matkę. Gdy ją uwolnisz starzec w wiosce pozwoli ci z wdzięczności wejść do środka. Zanim się tam jednak udasz, obejrzyj sobie dokładnie salę, na zachodzie od miejsca w którym uwolniłeś matkę. W sali owej znajduje się winda, której nie możesz jednak jeszcze uruchomić.

Wioska (The Village):

W wiosce wciskaj nos absolutnie wszędzie i rozmawiaj ze wszystkimi napotkanymi osobami. Odwiedź miejscowego magika, wejdź do tawerny, możesz nawet wejść w układ z miejscowym zło... eee kupcem. Zaoferuje ci on zdobycie miecza Fire Sword, chcąc w zamian szybkiej śmierci wartownika pilnującego wejścia do posesji miejscowego "sołtysa". Podczas rozmowy z kupcem zabierz wiszący po twojej prawej stronie klucz. Otwiera on większość zamkniętych drzwi w wiosce. Tylko od ciebie zależy czy wejdziesz z nim w, nie powiem że nie kuszący układ. Pamiętaj jednak, że jeśli popełnisz morderstwo nie będziesz miał już do wioski prawa wstępu. Radziłbym zaczekać z decyzją, aż do następnych odwiedzin osady. Wychodząc z wioski (jeśli zabiłeś strażnika, jedyna droga ucieczki prowadzi poprzez tajne przejście w domu handlarza) upewnij się czy masz w swoim ekwipunku dwa kawałki wosku (Wax), będą ci one potrzebne.

Klasztor (The Monastery):

W dżungli kieruj się na południowy wschód, tak aby dojść do Klasztoru. Kiedy wejdziesz możesz porozmawiać sobie z bratem w ogrodzie, udaj się jednak potem do biblioteki (korytarz na lewo), tam spotkasz Dawn. Odwiedź następnie brata w pracowni usytuowanej tuż za prawymi drzwiami. Otrzymasz od niego ważny przedmiot (konkretnie: flet), na który miejsce w ekwipunku znaleźć musisz. Obierz sobie teraz drogę z powrotem do jaskini pająka.

Stare Jaskinie (The Old Caves):

Dojdź do windy, na drugim piętrze znajduje się fontanna przywracająca siły życiowe. Na trzecim piętrze przeszukaj legowisko, a znajdziesz tam siatkę (Net). Zjedź na piąte piętro, znajdziesz tam magiczny pierścień. Teraz na sam dół, na piętro ósme. Rozejrzyj się dokładnie, obierz drogę do oświetlonego pokoju. Gdy będziesz tam już podążał nastąpi lekkie trzęsienie ziemi, a korytarz zostanie niestety zasypany. Wejdź w drugi korytarz uważając po drodze na pułapki. Skieruj się w lewą stronę tunelu - pod twoimi nogami otworzy się dziura. Zapal palenisko i hop do niej, na wprost ciebie znajdują się runy. Zrób dwie kopie, odciskając je na kawałkach wosku. Teraz można już opuścić te przemiłe jaskinie w taki sam sposób w jaki tu się znalazłeś. Przed wejściem do jaskini pająka spotkasz Dawn, której podaruj jedną kopię runów. Teraz z powrotem do klasztoru. Odwiedź brata Juliana dając mu drugą kopię runów, w zamian otrzymasz kulę mocy (orb of power), wejdź do biblioteki aby porozmawiać z Dawn, która podaruje ci bardzo użyteczny czar. Obecnie przyszła kolej na zbadanie co kryje się za drzwiami na lewo. Spotkasz tam Rix'a,

pogadaj z nim i przejdź przez następne drzwi. W tym pomieszczeniu znajduje się pełno skrzyń. Ustaw je koło regału, użyj swej broni i wskocz do powstałego właśnie przejścia - znajdziesz się w ponurych salach.

Ponure Sale (Dark Halls):

W owych salach można znaleźć wiele użytecznych czarów jak i przedmiotów, ale szukać należy bardo uważnie. Korytarze prowadzą ku schodom na wyższe piętra, lecz jeśli na nie wejdziesz nie będziesz miał już możliwości odwrotu. Jedyne wyjście na zewnątrz prowadzi poprzez owalną salę na samym szczycie. Nie będzie jednak łatwo, jest w niej bowiem sporo wrogów. Aby się stąd wydostać należy przesunąć dwie skrzynie z korytarza pod szóste zamurowane okno licząc od twojej lewej strony, otworzyć je i zdetonować. Do tego celu użyć możesz zarówno Plasma Staff jak i jednego ładunku z Fire Crystal. Kiedy nastąpi wybuch wystarczy przeskoczyć przez otwór aby znaleźć się w dżungli. Masz teraz do wyboru: a) pójść do Kit'yary i wymienić Orb of Power na Fire Sword; b) dać Orb of Power magikowi a ten w zamian naprawi twój złamany miecz; c) wywiązać się z umowy zawartej z kupcem odnośnie zabójstwa kapitana. Chodząc sobie w południowej części dżungli spotkasz Kit'yare, da ci ona nóż dla jej syna, zabierz go ze sobą - jest on bowiem ważny. Obierz teraz kierunek na wschód, aż odnajdziesz swojego czterorękiego przyjaciela. Uważaj jednak, gdy do niego podejdziesz nie



będziesz miał już drogi powrotu do tej części dżungli, upewnij się więc, że zrobiłeś wszystko co zrobić zamirzałeś. Podążając za czterorękim przejdziesz przez most, obejrzysz krótkie demo a przed tobą otworzy się nowa droga prowadząca do dziewiczej części dżungli.

Dziewicza Dżungla (The Savage Jungle):

Idź przed siebie dopóki nie spotkasz Daniela. Podaruj mu nóż ,który dostałeś od jego matki. Niestety podczas ucieczki upuści go, weź go więc ze sobą. Maszeruj na południe aż odnajdziesz świątynię. Nie masz do niej klucza, a nie wiesz także jak pozbyć się smoka, który go pilnuje. Podążaj więc na północ, znajdziesz tam osadę dzikich (wild ones); strażnik przepuści cię jeśli pokażesz mu nóż Daniela. Porozmawiaj z Danielem, odwiedź zielarkę, udaj się w końcu do okrągłego domostwa gdzie utniesz sobie pogawędkę z szamanem. Zaproponuje ci on przyłączenie do szczepu, ale nie za darmo. Musisz przynieść mu srebrny liść (Silver Leaf). Wyjdź z wioski i skieruj się na wschód. Nie pozostało ci nic innego jak wejście na cmentarz.

Cmentarz (Cemetery):

Będąc na cmentarzu wejdź do wszystkich otwartych budynków, powinieneś znaleźć tam małe kryształowe kule (Orb). Jeśli znajdziesz schody na dół nie schodź po nich, przyjdzie na to czas trochę później. Kiedy pozostaną już tylko zamknięte grobowce, stawaj przed ich wejściami i dotykaj znajdujących się tam piedestałów. U ich podstawy zobaczysz kolorowe strzałki: żółte, niebieskie i białe, notuj na mapie gdzie jest potrzebny dany kolor, jak i ile jest strzałek z danego rodzaju. Kiedy nie będziesz mógł już wejść do żadnego budynku opuść cmentarz i obierz drogę na południowy zachód, aż dojdziesz do dużej jamy w ziemi. Zejdź na sam dół i wkrocz na ścieżkę prowadzącą do ruin.

Ruiny (Ruins):

Skieruj się na północ rozświetlając sobie drogę czarem Spark rzucanym na dziwnie wyglądające kolumny z liściem na górze. Następnie skręć w lewo (na zachód), dojdziesz do głębokiego parowu. Tuż obok na piedestale umocowana jest kula, którą należy zapalić czarem Spark. Pojawi się most, przez który przedostaniesz się na drugą stronę parowu. Maszeruj cały czas na zachód nie patrząc na boki, dopóki nie wejdziesz do wieży. Schody prowadzące na górę znajdują się za magiczną barierą. Aby ją zneutralizować należy zapalić na danym poziomie wszystkie kule na piedestałach. Na pierwszym piętrze ujrzysz łapę z pazurami, umieść w niej jedną kryształową kulę a zmieni się w kulę białą. Wejdź na trzecie piętro i zabierz ze sobą bransolety umarłych (Bracers of the Dead). Na samym dole znajdziesz bransolety siły. Czas opuścić wierzę. Jeśli będziesz trzymał się prawej strony natrafisz na salę z lustrem, wejdź w nie a znajdziesz się w sali z trzema lustrami. Wybierz to prowadzące na cmentarz.

(Zabierz ze sobą: Bracers of the Dead)

Cmentarz (The Cementery):

Idź do budynku ze schodami prowadzącymi w dół, skorzystaj z nich a znajdziesz się w katakumbach. Musisz iść na północ a potem na zachód. Szukasz oświetlonego pokoju z drugą łapą z pazurami, która tym razem zabarwia kryształowe kule na żółto. Teraz przyszedł czas na otwieranie zamkniętych grobowców, używając kul o odpowiednim kolorze. Na północnym - zachodzie jest grobowiec otwierany kulą białą. W środku po lewej stronie wejścia przełącz dźwignię, otworzy się budowla na południu. Znajdziesz tam kulę oraz beczkę, przewróć ją i popchnij, idź za nią. Gdy roztrzaska się rozleje się z niej olej, zapalić go można używając Dragon Blood, po wybuchu ukaże się wejście do innej części katakumb. W tym kompleksie korytarzy znajdź salę z kolejną łapą z pazurami. Ta z kolei zmienia kolor twoich kul na niebieski. Potrzebujesz dwóch kul o tym kolorze. Teraz podążaj na wschód przeskakując przez balustrady a dojdziesz do znanej już sobie części podziemi. Otwieraj grobowce zabarwiając kule na odpowiednie kolory, w jednym z nich znajdziesz wspaniałą kuszę (Valkyrie Crossbow) a w innym ducha kapłana. Zawrze on z tobą układ: ty znajdziesz jego prochy a on w zamian podaruje ci Silver Leaf, zabierz urnę którą ci daje. Udając się do teleportu, który przeniesie cię do ruin Dracoid'ów, upewnij się czy masz przynajmniej trzy kryształowe kule.

(Weź ze sobą: Valkyrie Crossbow)

Ruiny Dracoid'ów (The Dracoid Ruins):

Wejdź jeszcze raz do wieży i zabarw jedną z twoich kul na biało. Czeka cię teraz daleka droga, przechodząc przez lustro, które jest w sali po twej prawej stronie, znajdziesz się w pomieszczeniu z trzema lustrami. Lecz tym razem nie skorzystasz z nich, wyjdź z tego budynku a chwilę potem dojdziesz do rzeki. Przekrocz ją i idąc wzdłuż jej brzegu podążaj na północ. Idź tak długo aż zobaczysz po swej lewej duże jezioro, chwilę potem natkniesz się na odnogę po swej prawej stronie. Wejdź do poczekalni, zobaczysz tam głaz, który okaże się ciałem kapłana. Postaw go na podeście wewnątrz budowli, zapal dwie kule na postumentach a ciało zostanie spopielone. Prochy umieść w urnie. Wróć do teleportów i skorzystaj z lustra prowadzącego na cmentarz. Kapłanowi oddaj urnę a ten w zamian podaruje ci swój święty symbol Ankh. Przejdź się znowu po katakumbach tak aby odwiedzić obie sale gdzie można zmienić kolor twoich kul: jedna powinna być niebieska a druga żółta. Znajdź teraz na południu od grobowca kapłana samotną ścianę. Przejście otworzysz umieszczając w murze znak Ankh. Umieść kule w skrzyniach, otworzą się drzwi za którymi spotkasz się z ostatnim z Imperatorów ludu Dracoid. Zabierz jego szczątki i wróć do teleportu, i tym ra-



zem wyjdź z sali z trzema lustrami nie używając magicznych przejść. Po przekroczeniu rzeki skieruj się na południowy wschód, tam w jednym z budynków natrafisz na posąg Belail'a. Kości Imperatora umieść w złotym pojemniku po lewej stronie statuy. Ta ożyje, podążaj jej tropem. Gdy woda zacznie wszystko zalewać biegnij przed siebie i skręć w pierwszy korytarz na prawo, ujrzysz tam budowlę dość pokaźnych rozmiarów, lecz to nie ona ciebie interesuje, wskocz natomiast na prawy stół, a gdy ten zacznie się unosić wraz z poziomem wody, obserwuj mały wodospad. Po jego lewej stronie ujrzysz mały tunel do którego trzeba skoczyć. Biegnij przed siebie aż będziesz miał możliwość skrętu w lewo, tam znajdź przejście do góry. Na ziemi będzie leżała drewniana krata, zsuń ją do wody i wejdź na nią. Jesteś już bezpieczny.

Dziewicza Dżungla (The Savage Jungle):

Na powierzchni spotkasz Dawn, oddaj jej bransolety i obierz drogę na cmentarz, tym razem będą to już ostatnie odwiedziny. Zobacz się z królem a po wyjściu z sali znajdziesz nowy czar jak i srebrne drzewko, z którego zerwij wszystkie liście (Silver Leaf). Udaj się do osady by odwiedzić szamana. Daj mu srebrny liść i stocz rytualną walkę. Wróć do szamana a otrzymasz od niego eliksir. Pożegnaj się ze wszystkimi i czas wyruszyć w góry, które znajdziesz na południowym wschodzie od wioski. Przejście do Szponiastych Gór strzeże wielki robal, należy go uśpić dając mu mieszankę szamańskiego eliksiru z srebrnym liściem. Droga stoi otworem.

Szponiaste Góry (The Claw Mountains):

Zaraz potem spotkasz Dawn, dowiesz się od niej że twoim zadaniem jest odszukanie kamienia snów (Dream Stone). Skieruj się na wschód przechodząc przez lodowy most. Wkrótce dojdziesz do jeziorka koło którego swe leże miała będzie dwugłowa bestia. Przejdź obok niej pod postacią jaszczura i przeczołgaj się do sali za nią. Znajdziesz tam dwa magiczne kamienie, ale twoim zadaniem jest zapalenie kuli na postumencie. Spowoduje to pojawienie się małej wieży na środku jeziora. Zabierz z niej Topór "Burza Śnieżna" (Great Blizzard Axe) i kontynuuj swą wędrówkę na północny wschód. Uważaj na lawinę, powinieneś ostatecznie znaleźć ciało Kenneth'a. Przeszukując je znajdziesz portret jego dziewczyny - roztrzaskaj go o ścianę i podnieś amulet ochronny. Czeka cię teraz trudny skok na drugą stronę rzeki, wykonaj go ostrożnie bo podłoże jest dosyć śliskie. Idź prosto a natkniesz się na Baccatte, jest ranny. Dowiesz się także, że Dawn została porwana przez rasę zwaną Roloi. Kontynuuj wędrówkę do Cytadeli.

Cytadela (The Citadel):

W środku zabij wszystkich wrogów, dotknij kuli na stojaku i przejdź przez drzwi na wschodzie. Zniszcz wszystkie jajka. Teraz obierz sobie drogę na zachód, zjedź windą. Na dole czeka cię kolejna przeprawa z wrogami i tak jak poprzednio upewnij się czy zabiłeś ich wszystkich. Pootwieraj teraz wszystkie klapy i zabierz ze sobą po kilka sztuk (niektóre z nich możesz już posiadać): Dragon Blood, Silver Leaf, Aloe, Venom Sac oraz Light Like Egg. W korytarzu prowadzącym na północ znajdziesz celę Dawn, W drugim korytarzu natrafisz na celę uwięzionych kobiet. Idź na wschód do różowych stopni prowadzących ku górze, skorzystaj z nich. Przejdź przez różowy most i wejdź do sali z wielką bestią. Gdy zacznie z tobą rozmawiać użyj na niej siatki (Net), a zabicie jej nie sprawi większych trudności. Zabierz kamień snów (Dream Stone), użyj teleportu.

Otwórz sobie drzwi wyjściowe i wróć do uwięzionych kobiet. Użyj broni a następnie pociągnij wajchę, uwolnione kobiety podziękują ci (nie będą chciały opuścić celi jeśli żyje jeszcze jakiś wróg), udaj się teraz do Dawn i uwolnij ją używając kamienia snów. Aby się stąd wydostać należy skorzystać z teleportu znajdującego się w dużej owalnej kolumnie. Przy zerwanym moście lodowym zaczekaj na krę, która po pewnych czasie pojawi się na rzece, skocz na nią a potem na brzeg. Wydostać się stąd na górę można poprzez wspinaczkę po drewnianych palach. Są śliskie i bardzo łatwo połamać sobie po upadku kości. Wróć do dziewiczej dżungli, gdzie nie pozostaje ci nic innego jak udanie się prosto do świątyni (The Temple).



(Zabierz ze sobą: The Great Blizzard Axe, the Dream Stone i ingrediencje wspomniane w opisie powyżej)

Świątynia (The Temple):

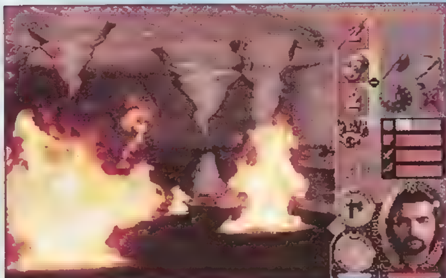
Koło drzewa zauważysz ciało, za drzwiami znajduje się ołtarz z dwoma wazonami, a po twojej lewej stronie za gobelinem odnaleźć można tajne przejście. Do lewego wazonu włóż ziele zwane Aloe, do prawego Poison Paint (połączone ze sobą Venom Sac z Light Like Egg). Teraz przytargaj ciało i połóż je na płycie. Drugi ołtarz znajdziesz na wschodzie a po jego lewej stronie kolejne tajemne przejście, wciśnij tam przycisk. Wazony wypełnij tym samym co poprzednio, z fontanny znajdującej się za ołtarzem weź zieloną skorupę (Green Shard). Wróć do przejścia za gobelinem, w sali z krzesłami i kociołkiem zaczyna się mały tunel. Skorzystaj z niego, dojdziesz do sali z trzema trumnami - w jednej z nich znajdziesz flet. Na wprost trumien ciągnie się korytarz, na samym początku skręć w lewo. Znajdziesz kolejne ciało, koło którego wciśnij przycisk. Za "zgniatarką" odnajdziesz skrzynię z jakąś papką w środku. Przesuń ją na taśmę prowadzącą do drugiej maszyny, pójdź na jej tył i zabierz statuetkę. Znajdź teraz pokój z wielkim łożem. Na biurku dotknij pióra w kałamarzu, zza łoża zabrać możesz kolejny magiczny kamień. Pomiędzy pierwszym a drugim ołtarzem powinno się otworzyć przejście do sali ze statuetkami. W wolną niszę włóż swoją i zabierz drugą zieloną skorupę. Skieruj się do pierwszej sali na lewo za gobelinem. Ujrzysz tam dwa latające dyski, połóż na nich zielone skorupy i przejdź przez nowo otwarte przejście używając kamienia snów. Wejdź do środkowego portalu a znajdziesz się na ruchomej podłodze. Należy tu wcisnąć wszystkie cztery przyciski oraz zabrać kolejną statuetkę. Za lewym portalem wciśnij trzy przyciski za płonącymi ścieżkami i także zabierz posążek. Lewy portal prowadzi do dużej sali gdzie należy się nieźle namęczyć skacząc ze skały na skałę. Celem jest przełączenie dwóch przycisków na północnym zachodzie oraz południowym zachodzie sali. Przekrocz kamienny most i podnieś trzeci posążek.

Nie wchodź teraz do żadnego portalu tylko idź przed siebie. Po prawej stronie jest miejsce na flet, ostrza omiń tajnym przejściem i trzymaj się teraz blisko ściany. Umieść trzy statuetki na swoich miejscach i przejdź po moście, przekroczysz ruchomą drewnianą podłogę. W rzeczywistości jest to winda ale zjedzie dopiero gdy obciążysz ją kilkoma zabitymi ptakami, które się tu kręcą. Na dole pokonaj bestię, użyj kamienia snów na zamkniętych drzwiach a następnie połóż go na swoim miejscu.

(Zabierz ze sobą: silverleaf, dragon blood)

Miasto (The City):

Z balkonu zjedź windą, obierz sobie za cel dojście do fontanny na południu mapy miasta (mijając po drodze coś na kształt rynku). Nad fontanną unosi się glob, który należy potraktować toporem aby woda zaczęła z niej tryskać. Z rynku podążaj na południowy wschód, tam po prawej stronie wejdź do budynku i zabierz Ivory Chip ze strumienia wody tryskającej z fontanny ponownie używając do tego celu topora "Burza śnieżna". Idąc w dalszym ciągu w obranym wcześniej kierunku dojdziesz do wielkiej czarnej kolumny (sale z czarną kolumną po środku są w każdym rogu mapy). Musisz przejść poprzez labirynt drzwi na zachodzie aż dotrzesz do sali z małym jeziorkiem oleju. Wysadź je używając eliksiru Dragon Blood, otworzą się drzwi do czarnej kolumny. W środku ujrzysz skrzynię i teleport, popchnij skrzynię do teleportu i sam z niego skorzystaj. Po drugiej stronie przesuń skrzynię do dziury w ziemi. Użyj teleportu aby się stąd wydostać. Teraz podążaj na północny wschód, zaznaczając na mapie wejście do komnaty na północy. Dojdziesz w końcu do następnej czarnej kolumny. Teraz położyć musisz pod szklaną piramidą Silver Leaf, dotknąć żółtego sześcianu i uruchomić klepsydrę tuż za szklaną piramidą. Przejdź przez nowo otwarte drzwi w kolumnie, a w środku powtórz czynności z poprzedniej. Przyszła kolej na wędrówkę na północny zachód, po prawej stronie natrafić powinieneś na wejście prowadzące ku sali z trzema fontannami. Rozpraw się z nimi swoim toporem, ułóż skrzynię na platformie w ziemi i maszeruj korytarzem dopóki nie dojdziesz do ściany z prętami. Znajdź kolejną skrzynię i ustaw ją na kolejnej platformie, krata podniesie się a za nią ujrzysz schody, za którymi znajduje się kolejny Ivory Chip. Uważaj na pułapkę. Idź dalej aż do miejsca gdzie otworzy się przejście po lewej stronie, dotknij w środku posągu z lewej strony i przechodząc nad próżnią, po prawej stronie sali zabierz trzeci już Ivory Chip. Gdy dojdziesz w końcu na północny zachód uważać będziesz musiał przede wszystkim na ruchome bloki. Twoim zadaniem jest jednocześnie zniszczenie trzech rzeczy: lewitującego kamienia, czerwonej plamy oraz żółtej plamy. Można teraz wejść do czarnej kolumny, powtarzając w niej dobrze znane już czynności. Skieruj się na południowy zachód, po ominięciu rynku otworzy się przejście na po twym prawym boku. Zapal wszystkie kule na podestach i zabierz ostatni już Ivory Chip uważając przy okazji na pułapkę. Kiedy dotrzesz na miejsce umieść cztery Ivory Chipy w odpowiednich dla nich miejscach a czarna kolumna stanie otworem. Tym razem jednak gdy umieścisz skrzynię na swoim miejscu omiń teleport i dotknij wszystkich czterech sześcianów. Przejdź przez najbliższy teleport i udaj się na rynek pośrodku miasta. Przejdź przez migoczące przejście i zabij kolejne wcielenie Beliala. Za następnymi drzwiami wejdź w pole siłowe by poczuć się Potężnym. Udaj się do komnaty, którą miałeś zaznaczyć sobie na mapie, otwórz wszystkie drzwi, pozapalaj wszystkie kule by otworzyło się przejście na południowym wschodzie. Idź przed siebie korytarzem (uważając na kule ogniste), omiń pierwszą fontannę, wejdź na drugą i uderz głowę smoka. Ta zacznie krwawić ale jednocześnie otworzy się przejście. Tam znajdziesz teleport a ten przeniesie cię do Podziemnych Jaskiń.



Podziemne jaskinie (The Underground Caverns):

Spiesząc się obierz za cel dojście do dużej okrągłej sali na południowym zachodzie. Udaj się stamtąd na zachód, znajdź wejście blokowane przez kolumny, zniszcz je swą bronią aż przedrzesz się do kolejnego wejścia. Wejdź w lewy korytarz, zwał oczyść sobie używając topora. Znajdziesz się w dziwnej sali, odłam zielone "coś" z jej prawej strony i chwilę zaczekaj. Przyjdzie pająk, coś tam sobie porobi, a tobie ukaże się przejście, z którego należy jak najszybciej skorzystać.

Laboratorium (Ten Laboratory):

Od Bacatty zabierz róg. Dojdź do fontanny gdzie czerwona ciecz wpływa pod mur, roztrzaskaj toporem kraty. Aby się w tamto przejście zmieścić musisz zmienić się w jaszczura. Skręć w lewy korytarz, przejdź po metalowym pręcie na drugą stronę zielonego jeziorka i przełącz trzy dźwignie. Korytarzami podążaj najpierw na wschód a potem na południe, aż dojdziesz do pokoju, który na mapie nazywa się Summoning Chamber. Lewitujące czaszki potraktuj czarem Lesser Apparaition (pierwszy z grupy czarów kryjących się pod symbolem czaszki), zostanie przywołany demon którego należy zabić. Teraz ciągnąc za sobą jego ciało, wejdź do sali znajdującej się na południu od miejsca stoczonej dopiero co walki. Resztki demona połóż na srebrnej płycie a oczom twoim ukaże się winda. Zjedź nią na dół do...

Pokój narodzin (The Birth Chamber):

Spotkasz Dawn, która ma dla ciebie ostatnie już zadanie. Maszerując przed siebie trafisz do sali gdzie swe legowisko ma Matka Bestia stworzona przez Baliela. Aby ją zniszczyć należy rzucić czar z najwyższego poziomu kręgu przemian (z poziomu magii starożytnej wciskając "po prostu" 5 na klawiaturze). W końcu zostanie z ciebie zdjęta klątwa, koniec z przemianami! Podążaj za Belial'em a napotkane drzwi wypada roztrzaskiwać toporem. Dojdziesz do sali gdzie unosić się będą trujące opary. Można je rozwiać poprzez zniszczenie urządzeń je generujących. Urządzenia owe znajdują się na suficie, ponad oparami (aby zniszczyć machinę generującą mgłę należy strzelić do nie kilka razy z posiadanej broni miotanej). Za tą komnatą natkniesz się na salę gdzie kamienne platformy poruszały się będą w górę i w dół. Po drugiej stronie zauważysz Beliala. Przywoła on twoją matkę Scoti'ę, którą będziesz niestety musiał pokonać. Teraz należy przeskoczyć na drugą stronę używając do tego celu ruchomych platform. Kiedy osiągniesz kolejną salę zauważysz kamienne kolumny, zgniatające wszystko co się do nich zbliży, jak również lodowe kolumny tudzież gorące pręty. Aby cała ta śmiertelna maszyneria zatrzymała się w miejscu należy roztrzaskać po kolei: lewitujący kamień, plamę białą oraz czerwoną. Na północy Belial stworzy iluzję Draracla z którą nie powinieneś mieć kłopotów. Uzbrój się teraz w róg, który otrzymałeś od Bacatty, jest to bowiem jedyna broń mogąca ostatecznie unicestwić Beliala. Nie pozostało ci nic innego jak przejść przez ostatni korytarz by po raz ostatni przeprowadzić z nim konwersację. Teraz czeka cię tylko ostatnia z Belialem walka, lecz ostrzegam, nie należy ona do prostych. Po zwycięstwie zostaje już tylko końcowy filmik i smak zwycięstwa...

The End.

Adi Adams & Allor

Men in Black



Gremlin Interactive

Jak zwykle w przypadku przygodówek, generalna rada to: próbuj wszystkiego, nieważne jak dziwne i zagmatwane może to ci się wydawać. Szukaj wszędzie, nie wyłączając ciał nieprzyjaciół, których przed chwilą załatwiłeś odmownie, zbadaj wszystko, co znajdziesz - od książek do listów miłosnych, w ogóle wszystko, na co się natkniesz. Jeśli ktoś w grze chce coś powiedzieć, to widocznie ma do tego jakieś powody. Dlatego też nadstaw łaskawie ucha, a być może usłyszysz jakieś, może nawet decydujące o twoim być albo nie być, rady. Ważne też abyś pilnie zwracał uwagę na swoje "kontakty" z Obcymi. Nie marnuj niepotrzebnie amunicji - jeśli możliwe jest wykończenie gościa gołymi rękami to - po prostu zrób to! Nigdy bowiem nie wiadomo, co też może czaić się za następnym rogiem...

Powodzenia...

Nowy Jork: Inicjacja Jamesa Edwardsa

Cel: śledztwo w sprawie włamania, rozbrojenie bomby, uzyskanie nowej tożsamości

Przejdź z Johnem przez pierwsze drzwi na lewo, zaraz jak wejdziesz do domu; dalej idź jeszcze raz na lewo i wejdź do pomieszczenia z detonatorem. Szybko go wyłącz, odcinając ten kabel na górze dokładnie wtedy, gdy czerwone światło rozbłyskuje najmocniej. Teraz zlikwiduj strażnika. Wyjdź z pomieszczenia i załatw następnego wroga. Idź w stronę pokoju w prawej części domu, zastrzel włamywacza stojącego przy oknie i zbierz:
- amunicję 9 mm
- małą apteczkę

Wyjdź z pomieszczenia przez okno goniąc tajemniczego nieznajomego. Zejdź w dół po drabinie, postaraj się nie zginąć od kul świszczących w koło i zbierz:
- małą apteczkę

Stań na skraju ogrodzenia, w miejscu, gdzie jest ono zniszczone, i zeskocz na dół do śmietnika. Zastrzel dwóch gości, kopnij aby wyjść ze śmietnika. Idź aleją, po drodze likwidując dwóch facetów, gdy dotrzesz do ślepego końca, kopnij i przejdź przez to duże wejście. Zabij Ninja, wskocz na kratę, tę daleko po twojej prawej stronie. Skacz dalej w górę na pozostałe kraty - musisz przejść przez wyjście zapasowe na dach. Uśmierć dwóch wrogów i zbierz:
- małą apteczkę

Przejdź po dachu wysoko na prawo, i stań na murze. Musisz ustawić się dokładnie na skraju. Teraz przeskocz na następny dach. Znowu spotykasz klientów do załatwienia. Dalej znowu skok ze skraju dachu. Zastrzel lub załatw w inny sposób Obcego i weź:
- posążek (Olmec idol)

Poczekaj na Agenta K, który porazi cię za pomocą tego "świecącego gadżeciku". Tutaj kończy się pierwszy rozdział.

Siedziba Główna Facetów w Czerni: Battery Park. Nowy Jork, USA

Cel: Nauka posługiwania się arsenałem Facetów w Czerni, weź udział w odprawie i wybierz swojego agenta do pierwszej misji.

Idź korytarzem w siedzibie FwC, dopóki nie znajdziesz "galerii z bronią". Wybierz sobie spluwę z arsenału (pomoże Ci w tym "edukacyjny" filmik) i wejdź w przejście na górze. Tutaj James musi przejść przez kilka poziomów, na których zostanie zbadana jego przydatność do "służby". Na wstępie: "galeria".

Galeria - Wyceluj w ekran (alt) i strzel, gdy tylko pojawią się Obcy, staraj się trafiać jedynie w uzbrojonych.

Unoszące się dyski - Parę ostrożnych skoków powinno wystarczyć aby przejść na następny poziom; nie ma limitu czasowego dla tego zadania, dlatego po prostu bądź cierpliwy i pozwól, aby dyski zbliżały się do ciebie.

Obcy - Przyzwyczaj się do widoku tego drania, bo już niedługo spotkasz go na swojej drodze; aby go pokonać, musisz zbliżyć się do niego jak najbardziej możesz, i okładać go pięściami ile wlezie; nie trać amunicji.

Gdy trening dobiegnie końca, idź do sali odpraw dla FwC, w środku siedziby. Jak już usłyszysz, czego od ciebie chcą, wybierz sobie z listy agenta, wróć do arsenału po broń i przejdź do bazy transportowej, aby rozpocząć swoją pierwszą misję.

Misja Pierwsza: W Stacji Arktycznej

Cel: Przywróć łączność i zbadaj tajemnicę Stacji.

Z lądowiska skieruj się w stronę Stacji, dokładnie przed tobą. Wejdź do niej, wrzuć parę groszy do automatu z napojami, po czym... przykop mu. Wyjdź przez drzwi z prawej strony, wejdź do budy i zbierz:
- klucz do dormitorium
- małą apteczkę

Wyjdź z budy, skieruj się na lewo, do dormitorium. Przeczytaj gazety, aby uzyskać parę porad. Wejdź przez ostatnie drzwi na prawo. Zbadaj list i zbierz:
- lodowy topór
- małą apteczkę

Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się do najbliższego korytarza, przejdź obok szafek, do małego pokoju. Weź:
- strzelbę
- amunicję do strzelby

Wróć do szafek, otwórz ostatnią po lewej i weź:
- małą apteczkę

Idź z powrotem przez korytarz, do ostatnich drzwi po lewej stronie, rozwal gościa i przeczytaj notatkę. Otwórz właz w podłodze, zejdź po drabinie w dół, zapal światło i zbierz:
- kawałek mięsa (użyj lodowego topora)

Idź w górę, po ośnieżonych stopniach, zastrzel faceta. Zbierz:
- amunicję do spluwy Faceta w Czerni

Wejdź do maszynowni i uruchom silnik, używając dźwigni na ścianie (nie zadziała za pierwszym razem, musisz pstryknąć podwójnie). Teraz mała podróż z powrotem, w stronę szopy (tam, skąd wziąłeś klucz od dormitorium), ale tym razem miń ją, idź do lecznicy po prawej. Przesuń kartę przez maszynę przy drzwiach. Kopnij porządnie wrota. Podnieś:
- dużą apteczkę

Sprawdź sprawozdanie szefa, a następnie zatłucz lekarza. Zajmij się raportem medycznym oraz dziennikiem. Zbierz:
- pakiet z krwią
- strzykawkę (od doktora)

Zaaplikuj porządną dawkę lekarstwa ze strzykawki swojemu agentowi (ochrona przed wirusem) i wyjdź z lecznicy. Wejdź do pomieszczenia komunikacyjnego i daj psu trochę mięska. Zbierz:
- dużą apteczkę
- naboje do strzelby

Poczekaj na wiadomość radiową, a następnie wklep odpowiedź alfabetem morsa. Wróć do głównej stacji, skąd wszedłeś na ten poziom (jeśli nie zrobiłeś sobie wcześniej zastrzyku, dokładnie w tym miejscu pożegnasz się z życiem). Przejdź przez drzwi, w głębi biura. Zbadaj wszystkie zdjęcia, które zobaczysz, wejdź do komputera (dla tych, którzy nie mogą sobie poradzić - hasło brzmi: 'daisy'). Kliknij, aby uaktywnić tryb inwigilacji, następnie wyjdź z komputera. Włącz magnetofon, na dole po lewej i otwórz sejf, aby wziąć:
- rakietę świetlną

Wyjdź z biura i podejdź do terminalu bezpieczeństwa w lewym dolnym rogu pomieszczenia. Zwróć szczególną uwagę na kanał 3, właśnie ten rejon masz zlokalizować. Wróć do maszynowni (przez dormitorium, przez właz), a odkryjesz nowe miejsce, które właśnie się przed tobą odsłoniło. Idź przez śnieg, naprzeciwko ekranu i prześlizgnij się przez szczelinę lodową.

Zbadaj zagadki pojazdu Obcych, likwidując przy tym wrogów, i odnajdź następujące przedmioty, porozrzucane wkoło:
- rakietę świetlną
- małą apteczkę
- amunicję do spluwy FwC

Możesz teraz przejść do dużego pomieszczenia eksperymentalnego, z przechowywanymi tu ciałami (pośród nich znajdziesz Twojego zaginionego bez wieści kolegę z Firmy...). Ukój ból używając rakiety świetlnej na tych dziwnych "mackach" Obcych, które znajdują się ponad drzwiami na lewo. Dla poprawienia samopoczucia wykończ jeszcze paru Obcych i zbierz:
- naboje do spluwy FwC
- dużą apteczkę

Możesz też przejść do kontrolnego pomieszczenia laboratorium, tego z czterema drzwiami (na prawo, po środku od prawej, na środku od lewej i na lewo). Najpierw wejdź w drzwi na lewo, zabij Obcego i podnieś:
- czerwony klucz

Właśnie zostało uruchomione urządzenie samodestrukcyjne, musisz się zatem sprężyć. Idź szybko do tych drzwi na środku po lewej, zbierz:
- niebieski klucz
- pojemnik Obcych
- dużą apteczkę

Idź przez drzwi na środku po prawej, załatw Obcego, przestudiuj mapę statku Obcych i włącz środkowy przycisk na górze, aby się zapalił na niebiesko. Wycofaj się. Idź z powrotem w stronę ostatnich drzwi na prawo, skąd przyszedłeś. Jeden Obcy spróbuje cię zatrzymać, ale nie marnuj czasu na rozróbę. Gdy już stąd wyjdziesz, powinieneś zobaczyć jednostkę transportową. Uaktywnij go i po prostu daj drapaka.

Misja Druga: Amazonka

Cel: Skontaktuj się z Francisco i rozwiąż zagadkę zaginionych górników

Z portu rzecznego idź w stronę drugiego strażnika, stojącego przy wejściu. Daj się przeszukać. Otwórz bramę i wejdź na główną ulicę Cara del Diablo. Pierwszy budynek na lewo to hotel i bar w jednej osobie. Tam też powinieneś zacząć całą historię w tej misji. Daj nauczkę upierdliwemu barmanowi i jego kumplowi. Podnieś:
- specjalną amunicję (pasuje do każdej broni, którą wziąłeś z siedziby FwC)
- naboje do spluwy FwC

Idź na górę i przyłóż porządnie kolesiowi strzegącemu pierwszego piętra. Weź:
- dużą apteczkę

Otwórz drzwi na wprost i porozmawiaj z Francisco. Słuchaj go uważnie, ma parę rad, które pomogą ci przeżyć. Po pogawędce opuść bar i idź ulicą do szpitala. Otwórz drzwi, wejdź do drugie-



go pomieszczenia i uspokój rozwścieczonego lekarza. Przeszukaj pokój i ciało doktorka, a znajdziesz:
• kartę kredytową
• dużą apteczkę
Teraz biegiem do portu na rzece. Tam zobaczysz wałęsającego się pijaka, za nim, na ścianie znajduje się bankomat. Użyj karty kredytowej i zrób zakup, a otrzymasz:
• bilet
Zanieś bilet Francisco. Idź z powrotem na ulicę, przejdź aleją, obok szpitala. Zbadaj tynkowaną ścianę i otwórz ukryte drzwi. Unieszkodliw strażnika (seria ze spluwy FwC), wdrap się do góry po schodach do wejścia Siedziby Bezpieczeństwa. Stań na skraju schodów i skocz zwinnie do drabin, nad prawą stroną. Wdrap się na drabinę i zastrzel następnego strażnika na dachu. Przeszukaj go i weź:
• klucze
• dużą apteczkę
Otwórz właz na dachu i wejdź do Siedziby. Poszukaj tu i tam i zbierz:
• przerośnięty węglan (reverberating carbonizer)
Wróć na dół, na ulicę. Idź teraz w stronę szybów kopalni. Załatw trzech górników na ulicy (jeśli ci się nie chce, możesz po prostu ich szybko ominąć), unikaj reflektorów, gdy idziesz do kopalni. Otwórz drzwi na końcu i przebiegnij przez most do szybu. Nie zabijaj spanikowanego górnika, który wyleciał krzycząc z tunelu, ale przygotuj się na wielkiego Obcego, który podąża jego śladem. Gdy już zatroszczysz się o niego, idź do tunelu, z którego wyleciał, pozbądź się następnego drania i zbierz:
• płaskorzeźbę z cyframi
W dół, centralnym korytarzem. Załatw następnego Obcego i weź:
• naboje do spluwy FwC
Teraz idź ostatnim korytarzem na prawo. Przebiegnij obok obcego albo po prostu ucisz go na zawsze i przejdź do półki na końcu. Musisz zastrzelić byczego Obcego na końcu ruchomych skał, ale jest on poza twoim zasięgiem. Zatem wskocz na pierwszą skałę, a gdy Obcy dostanie się na górę na ekranie, strzelaj do niego aż padnie. Teraz możesz bezpiecznie przeskoczyć do końca, na drugą stronę, ponad rozpadliną. Postaraj się, by się nie poślizgnąć. Przy wejściu do Świątyni Olmeca załatw lub omiń Obcego i zbierz:
• płaskorzeźbę z panterą
Wejdź o Świątyni i rozwiąż puzzle, które leżą przed tobą. Jeśli tylko zebrałeś wszystkie trzy płaskorzeźby i kartkę z książki w Siedzibie Bezpieczeństwa, to masz już rozwiązanie. Najpierw umieść płaskorzeźbę z twarzą pośrodku puzzli i krocz po kamieniach wyznaczonych przez pierwszy schemat ze znalezionej kartki. Kiedy wielkie koło się poruszy umieść rzeźbę z panterą w samym środeczku puzzla i - tym razem - przejdź po kamieniach zgodnie z drugim szkicem z kartki. Wreszcie połóż płaskorzeźbę i znowu stąpaj jedynie po kamieniach - jak zapewne łatwo się domyślić - które oznaczone zostały na trzecim rysunku.

Nie da się ukryć - zagadka Olmeca jest rozwiązana, a Ty możesz opuścić te ponure jaskinie przez nowo otwarte wyjście.
Wejdź do żłobka Spore i rozwal trzech Obcych blokujących Ci drogę. Zbierz:
• małą apteczkę
• dużą apteczkę
• pociski do spluwy FwC
Teraz skieruj się po stopniach do Sali Artefaktu na dole świątyni. Nie możesz jeszcze rozwiązać tej zagadki, dlatego wróć po schodach i znajdź niewidocznego wroga. Pokonanie go otworzy sekretne wejście do nowego korytarza. Zmłóć kolejnego Obcego i zbierz:
• figurkę bożka
• pociski do guna FwC
• małą apteczkę
Na końcu korytarza przebadaj ostrożnie artefakty Olmeca i połóż ten, który dopiero zdobyłeś w samym centrum zagadki. Zauważ, że kolor najbliższego artefaktu zmienił się z białego na czarny w momencie, gdy środkowy rzucił na niego swój cień. To - wbrew pozorom - jest ważne: stanowić będzie bowiem o Twoim życiu lub śmierci w chwili rozwiązywania zagadki Izby Artefaktu... Zejdź w dół i znowu zniszcz (lub omiń - jak tam sobie chcesz) dwóch czyhających Obcych. Będąc już w komnacie zbierz:
• czerwoną figurkę bożka
• niebieską figurkę bożka
• białą figurkę bożka
• zieloną figurkę bożka
• czarną figurkę bożka
By rozwiązać puzzle, umieść artefakty na linii wewnętrznego kręgu. Jest tam pięć miejsc przeznaczonych na pięć kolorowych posążków. Ostateczne ułożenie powinno pokrywać się z tym ze szczytu schodów..., mniej więcej tak: (rys. str. 6)
Kiedy już puzzle zostaną skompletowane, stań na środku koła i - o ile zrobiłeś to dobrze - platforma zjedzie do głównej hali. Jeżeli zaś zagadka nie została rozwiązana poprawnie... no cóż - prawdopodobnie zostaniesz poszatkowany w malutkie, urocze plasterki. Teraz wystarczy unicestwić gigantycznego owada o złym w stosunku do Ciebie nastawieniu, by być dopuszczonym do kolejnej misji o bardzo wysokim stopniu utajnienia.

Misja trzecia: Wyspa Fralesa

Cel: Powstrzymać dominację szaleńca Skipa Fralesa i jego imperium Obcych Owadów

Przeszukaj brzeg wyspy i uspokój (na wieki) strażnika i jego psa. Znajdź lokalną gazetę - dostarczy Ci dodatkowych informacji. Uruchom windę i przejdź na pierwszą platformę. Tam rozwal cerbera i po raz wtóry uaktywnij windę. Powtórz cały proces. Tym razem jednak obszukaj strażnika. Ma (czy raczej - miał...) on:
• małą apteczkę
Jako że już nie jest mu ona potrzebna, skwapliwie sobie ją przywłaszcz. Na trzeciej platformie pokonaj trzeciego strażnika i wbiegnij na samą górę po schodach. Tu radykalnie zniechęć do kolejnych wizyt na Ziemi następnego Obcego, a umożliwione zostanie Ci przejście przez Salę Posągu Olmeca. Zastrzel siejącego "rzutkami" Aliena (użycie jednego z "hałaśliwych świerszczyków" FwC strongly recommended...) i rozwiąż zagadkę posągu Olmeca. Ta jest wyjątkowo nieskomplikowana: po prostu stąpaj po czterech kamieniach - przyciskach we wskazywanym na rysunku porządku.



Następnie wkrocz śmiało w centrum niebieskiego czworokąta - promień otworzy przejście. Schody zaprowadzą Cię w dół do farmy Spore, gdzie spotkasz dwóch Obcych. Po chwili - gdy będzie już na tym pięknym świecie o dwie Paskudy mniej - napotkasz kolejnych przyjemniaczków pałających chęcią odwetu. Przeszukaj wszystkie truchła Obcych i zagarnij:
• małą apteczkę



• ammo do spluwy FwC
Przejdź korytarzem do końca i wyjdź przez wielkie wrota. Teraz znowu do końca. Powinieneś znajdować się w dużym odkrytym pomieszczeniu z trzema okrągłymi platformami. Zbliż się do lewej z nich i ubij dwóch UFO-techników. Podnieś:
• pociski do guna FwC
• małą apteczkę
• czerwony klucz
Teraz skieruj się do platformy środkowej - dwóch następnych Aliensów - banał. I wreszcie: prawa platforma i dwóch Obcych strażników. Tu niewielki hint: stań bezpośrednio za jednym z nich, a kulki tego drugiego będą w nim grzęznąć jak w... Jednym słowem: żywa tarcza. Powinieneś znaleźć:
• amunicję do broni FwC
Użyj czerwonego klucza, by "przeniknąć" przez drzwi znajdujące się za dużym strażnikiem. Wejdź do wylęgarni, przygotuj guna i udziel dymisji jeszcze kilku siejącym "strzałkami" słodzikom. Obszukaj podłogę i podnieś:
• ammo do etc...
Opuść korytarz korzystając z ostatnich drzwi na prawo. By jednak uzyskać do nich dostęp, będziesz zmuszony uruchomić panele kontrolne znajdujące się na końcach korytarza. Wystarczy "podświetlić" strzałki wskazujące wyjście. Zniszcz parkę następnych przeciwników w kolejnym korytarzu i weź:
• 2 x naboje do broni FwC
• dużą apteczkę
Spłyń z tego miejsca - tak jak chwilę wcześniej poprzez "zapalanie" strzałek. Przebij się do pomieszczenia na dole i tam - niespodzianka! - podnieś:
• pociski do spluwy FwC
• specjalne pociski pasujące do każdej broni z arsenału FwC
Wproś się do pomieszczenia kontrolnego. Dwóch alienów - nie ma o czym mówić. Przeszukaj szczątki...
• ammo... - oj! aż uryżłem szę w język...
• apteczkę - z tych mniejszych...
Odwróć wycelowane w schody lasery poprzez strzał w przełączniki na końcach każdego z promieni - po dwa pociski na jeden. Teraz spokojnie, lecz zdecydowanie, wkrocz do strefy Bio-komputera. Spraw manto Farmerowi Bobowi, przygotuj się na większego kolesia. Rozsmaruj go po powierzchni, a następnie udaj się w kierunku schodów - do prawego narożnika pomieszczenia. Powinieneś stanąć czoło w czoło ze Skipem Fralesem. Daj mu kilka chwil na uzewnętrznienie swych osobistych przemyśleń i chorych idei, po czym spuść mu solidne lanie! Najlepszą taktyką w tym przypadku będzie posłać mu pozostałą ilość pocisków, a następnie ogłuszyć go za pomocą neuralysera. A nawet kiedy już padnie ogłuszony, bardzo na miejscu byłoby przykładnie go skopać... Jeżeli zaś po jednym czy dwóch ładunkach paraliżujących będzie stać o własnych siłach... No cóż - pozostaje wykończyć go tradycyjnymi metodami - musi dojść do rękoczynów!

...I świat po raz kolejny został uratowany, a Ty - drogi graczu - możesz wreszcie zdjąć służbowy mundurek (składający się - przypomnijmy - z czarnego garnituru i "mrocznych" okularów...) i odpocząć. Masz bowiem wolne... Do następnego razu! Co - jak się wydaje - nastąpi już niebawem... Zawsze bowiem jest jakaś Ziemia do uratownia - czyż nie?!

Dżoseph

Dark Forces II: Jedi Knight



Lucas Arts/Virgin

Sequel Dark Forces to tytuł na który czekało wielu fanów Gwiezdnej Sagi. Z myślą o nich przygotowaliśmy przewodnik po sekretnych komnatach, które znaleźć można w tej grze. Natomiast w następnym numerze Action Plus opublikujemy dokładną solucję.

Poziom 1

1. - Po przedostaniu się przez pierwszy wentylator idź dalej korytarzem. Zwróć uwagę na platformę z prawej. Po przejściu wzdłuż niej zwróć uwagę na pochyloną rampę z Granem. Skocz tam i wdrap się na górną półkę. Spadnij na łeb do dziury, weź co się da i idź dalej za wentylator. Dotrzesz do rampy, a potem do elewatora.

2. - Nieco później, po dotarciu do kolejnego wentylatora spostrzeżesz przed sobą drzwi. Otwórz je, a ujrzysz trzy pojemniki. Spójrz z mostku - zobaczysz półkę z dwiema tarczami i Granem. Upewnij się, że masz dość zdrowia i pobiegnij (skocz w razie potrzeby) na półkę. Nie martw się, po drugiej stronie odzyskasz krzepę.

3. - Dotrzesz do rejonu z windą o nachyleniu 45 st. Dostań się w lewo i na górę i zanim dotrzesz na szczyt, wejdź w dziurę w ścianie po prawej.

4. - Po wjechaniu windą załadunkową na górę ruszysz korytarzem, który wiedzie ku mostkowi. Jeśli pójdziesz dalej, zobaczysz bombowiec TIE. Wróć na mostek i spójrz w prawo. Zobaczysz cztery szczeliny. Możesz podejść i przeskoczyć albo po prostu przebiec na drugą stronę.

5. - Nad pomieszczeniem z pudłami ustaw się tak, by rampę mieć z lewej, a pomieszczenie w dole. Zobaczysz stos pudeł z poziomu 3. Skocz z rozbiegu na tę półkę. Skocz w górę i idź naprzód ku otworowi pomiędzy skrzyniami.

6. - Z pomieszczenia ze skrzyniami jedne z drzwi prowadzą ku końcowi poziomu. Zanim w nie wejdziesz, odwróć się dookoła i obejdź skrzynie z lewej. Przejdź rampą do niewielkiej komnaty z dwoma wentylatorami.

Poziom 2

1. - Przejdź przez wszystkie szyby wentylacyjne. W końcu dotrzesz do rejonu z Rodianem. Idź dalej korytarzem aż do miejsca z dwoma Granami. Z prawej zobaczysz szczelinę, przez którą ujrzysz cztery silniki sporego statku. Popatrz w dół, a zobaczysz małą półkę. Wolno i ostrożnie podejdź ku półce i cofnij się, gdy wylądujesz niżej.

2. - Po zdobyciu Czerwonego Klucza trafisz do rejonu z rampą, wiodącą ku czerwonemu pomieszczeniu. Przejdź do komnaty z dwiema skrzyniami i Granami. Ruszaj rampą w górę i skocz na skrzynię z czerwonymi liniami. Gdy włączysz swe światełka, zobaczysz półkę w rogu. Skocz na nią.

3. - Dotrzesz do rejonu z dwoma rozwidleniami, które prowadzą na rozległą, otwartą przestrzeń. Nie kieruj się w żadne z nich. Zamiast tego, idź rozwidleniem z prawej. Pobiegnij do półki i skocz na niższy poziom mierząc ku trójkątowi w rogu. Przed skokiem upewnij się, że masz zdrowia na tony... Wróć do rozwidleń naprzeciwko ściany i weź to z lewej, wiodące ku komnacie z Gonkiem.

4. - Otworzą się drzwi do komnaty ze skrzyniami. Wdrap się na pudła z lewej, rozpędź się i skocz na prawy stos.

5. - Dochodzisz do elewatora prowadzącego do transportera taśmowego i drugiego elewatora na górze. Spróbuj dostać się z pierwszego elewatora na krawędź okna z prawej, którym dojdziesz pod transporterem. Aby tu dotrzeć, możesz też przejść po drugim elewatorze.

6. - Z drugiego elewatora skocz na skrzynię, a potem zeskocz do miejsca nad czerwonym pomieszczeniem.

7. - Spróbuj drugiego elewatora, zanim jednak wjedziesz na górę, spostrzeżesz zapewne półkę sterczącą z lewej strony. Przejdź nią ku kolejnej półce znajdującej się w głębi pomieszczenia.

8. - Po dotarciu po ostatniej pochylni w górę, odwróć się i skieruj się ku tylnej ścianie po półce z lewej. Jeśli skręcisz w prawo, będziesz mógł wskoczyć do niedużego pomieszczenia.

Poziom 3

1. - Gdy wyjdziesz z domu Morgana, odwróć się przy drzwiach o 180 st. Zobaczysz Tuskena, za nim zaś mroczną ścianę. Strzel w nią.

2. - Idź na wzgórze z lewej od domu. W tylnym rogu ujrzysz ciemną ścianę. Strzel w nią.

3. - Gdy spadniesz wraz z deską, otwórz drzwi. Ruszaj przed siebie, następnie w prawo. Zastrzel Tuskena. Otwórz ogień do szczeliny z prawej w murze.

4. - Wejdź na zielony plac, tam gdzie znajdują się drzwi otwierane za pomocą czerwonego klucza. Odwróć się i idź korytarzem aż do ślepego zaułka, a potem strzel w szczelinę w murze po lewej.

5. - Schodami przejdź w górę i otwórz drzwi prowadzące na korytarz z dwoma Tuskenami. Druga z sześciennych dziur ma jedną ścianę ciemniejszą. Ognia w nią!

6. - Wejdź w tunel na prawo od wodospadu. Mniej więcej w połowie drogi w górę po rampie, po włączeniu swych światełek zobaczysz z prawej nowe pomieszczenie.

7. - Dotrzesz do miejsca, w którym płynie woda z prądem (czyżby lawa?). Upewnij się, że jesteś zdrów niczym byczek Fernando. Ruszaj ku wodzie i obróć się do tyłu, w rogu pod wodą zobaczysz pomieszczenie. Wyjdź tak szybko jak to tylko możliwe.

8. - Na szczęście, gdy wchodzisz do kopalni dostaniesz trochę baterii. Mniej więcej w połowie drogi, z prawej natkniesz się na małą komnatę.

Poziom 4

1. - Gdy dotrzesz do miejsca, w którym płynie woda, rusz jej nurtem i idź aż do kraty. Przetnij ją swym świet(l)nym mieczem.

2. - Z wodospadem znajdziesz się na dole, przetnij kratę mieczem i spróbuj wyleźć z wody na platformę. Załatw Tuskenów i idź po platformie w prawo. Gdy spojrzysz w górę, ujrzysz dziurę w suficie. Jeśli spadniesz stąd do wodospadu, marnie zginiesz. Zamiast tego użyj mocy (force speed) aby rozpędzić się i skoczyć na drugą stronę rozpadliny. Odwróć się, a zobaczysz lekkie wzniesienie, na które będziesz mógł się wspiąć korzystając wciąż z force speed.

3. - Wodnymi duktami spuść się w dół i patrz cały czas na dół, aby upewnić się, że masz pod sobą grunt. Nie idź wodą do ostatniego basenu, bo nie odnajdziesz sekretnego miejsca. Przed głównym basenem upewnij się, że opuściłeś dukt.

4. - Od miejsca z trzecim sekretem odejdź do dolnej półki i przejdź przez nią. Jeśli wylądujesz niżej, możesz wrócić elewatorem. Jeśli dostaniesz się do ostatniego basenu z wodą, możesz podążyć duktem i półką z lewej - dotrzesz do tego samego miejsca.

5. - Dotrzesz do kolejnego duktu z wodą. Idąc nim dalej osiągniesz pierwszy cel. Gdy tylko będziesz mógł, wyskocz z duktu i załatw dwóch Tuskenów. Dalej maszeruj lewą krawędzią duktu, dopóki nie ujrzysz rogu z wiodącą w dół rampą. Idź nią.

6. - Dotrzesz do rejonu pełnego wody z czterema kołami. Na środku, pod wodą z prawej jest tunel wiodący do sekretnej komnaty.

Poziom 5

1. - Na początku wejdź na środek sadzawki i rusz w dół tunelem.

2. - Kiedy dotrzesz do miasta, wejdź do pierwszego budynku z lewej. Schodami przejdź na górę i idź w lewo. W głębi zobaczysz szczelinę w murze. Do otwarcia ściany użyj termicznego detonatora (thermal detonator).

3. - Przejdź przez mostek i idź ścieżką w prawo, przez prawy tunel i małą rampą w górę. W dole zobaczysz dziedziniec. Zeskocz i idź prosto, trzymając się ściany z prawej strony. Zobaczysz przed sobą budynek z markizą nad drzwiami. Wejdź do środka i zabij dwóch Granów. W rogu z lewej zobaczysz szczeliny w ścianie. Rozwal ją termodetonatorem.

4. - Po dotarciu do okrągłego głównego dziedzińca zobaczysz opartą o ścianę deskę. Podejdź do niej i przesuń ją.

5. - Przejdź przez główną budowlę na dziedzińcu, wejdź na schody i ku zadaszeniu przed okapem zwisającym wokół dziedzińca. Rampą idź do baru. W barze, w lewym rogu sceny zobaczysz znajome ci już szczelinki. Przygotuj detonator.

6. - Po dostaniu się na zadaszenie wokół dziedzińca przejdź nim na drugą stronę. Zejdź po rampie, a zobaczysz dwa kamienne bloki tworzące rampę z krzesłem. Używając mocy przeskocz nad blokami do wyższego pomieszczenia.

Poziom 6

1. - Gdy znajdziesz się w miejscu, gdzie rampy prowadzą ku wodzie, włącz światła. Użyj detonatora, by rozsprawić się z ładunkami, potem zaś ruszaj rampą w dół. Skręć w lewo. Zejdź rampą pod wodę. Nie idź jeszcze do przodu, lecz skręć znowu w lewo, a zobaczysz kolejną rampę prowadzącą w dół. Idź nią aż dotrzesz do komnaty z tarczą i dwoma medpakietami. Spójrz na górne rogi - zobaczysz dziurę. Podpłyń i weź rail gun - jedyny sekret na tym poziomie.

Poziom 7

O ile nam wiadomo, niczego ciekawego tu nie znajdziesz.

Poziom 8

1. - Zjedź windą w dół i załatw dwóch Szturmowców. Wróć na tyły pomieszczenia i skręć w lewo - zobaczysz mały korytarzyk wiodący do sekretnej komnaty.

2. - Wejdź do szybu wentylacyjnego przez jeden z dwóch otworów na lewo od zielonego miejsca. Wewnątrz metalowego duktu pomiędzy dwoma otworami strzel w podłogę.

3. - Idź dalej przewodem wentylacyjnym, aż dotrzesz do zardzewiałego odcinka, przed metalową kratą. Rozsiekaj kratę świetlnym mieczem.

4. - Dotrzesz do miejsca z tunelem wietrznym. Użyj mocy, by dostać się do jego początku. Patrząc z tunelu, zobaczysz małą dziurę w jednym z boków. Poczekaj, aż odzyskasz oddech i wskocz (normalnie, bez cudów) w nią.

5. - Tunelem wietrznym przedostań się na drugą stronę. Jeśli odwrócisz się tam od kraty, wyjdź i spójrz ku lewej - zauważysz półkę. Obejdź nią cały budynek i dotrzesz do kolejnego szybu wentylacyjnego. Mieczem ciach! Upewnij się, że zostało ci jeszcze trochę mocy, bo będziesz musiał pokonać silny nawiew.

Poziom 9

1. - Przebij się przez niezbyt miły początek, a dojdziesz do rejonu ze sporą rurą. Aby przejść dalej, musisz przykucnąć pod nią. Po prawej zobaczysz półkę, która wiedzie do rogu i ścieżkę ku ukrytej komnacie.

2. - Po zdobyciu żółtego klucza, otwórz zamknięte drzwi i ruszaj w lewo ku niewielkiemu bunkrowi. Wskocz na niego.

3. - Wejdź do środka i zjedź elewatorem na dół. Po wyjściu spójrz w górę na lewo - zauważysz niewielką dziurę. Wskocz do środka.

4. - Przy zbiorniku paliwa odszukaj elewator do pomieszczenia kontrolnego. Drzwi z boku otworzą ci przejście do ciasnej przestrzeni, gdzie czeka Ugnaught. Skręć w prawo, przejdź nieco dalej, potem włącz światło i spójrz w górę. Skocz tam.

5. - Po przejściu przez zbiornik paliwa ruszaj w dół elewatorem do rejonu, gdzie czeka Trandoshan. Wyłącz go i wróć elewatorem do zbiornika. Zostań na elewatorze, a dotrzesz do kolejnego poziomu.

6. - Nieopodal komnaty, gdzie znalazłeś sekret Nr 4, jest kolejne pomieszczenie ze zbiornikami paliwa. Wejdź na najwyższy, a odkryjesz małą dziurę w ścianie.

7. - Usuń z drogi (zastrzel albo zepchnij) kolejnego Ugnaughta. Wysadź w powietrze zbiorniki, a przekonasz się, że w ścianie jest podobna dziura.

8. - Po osiągnięciu drugiego celu trafisz do rejonu z dwiema ogromnymi rurami wiodącymi tam, gdzie jednocześnie zacznie w ciebie walić sześć działek. Przeskocz przez rurę po prawej i ruszaj na działka. Kiedy uderzysz w ścianę, kieruj się w prawo - zobaczysz niedużą dziurę.

9. - Załatw wszystkie sześć działek, a ściana naprzeciwko drzwi, nieco z lewej, da się rozwalić kulami.

10. - Dotarłszy do 4-tego celu na końcu tuneli włącz światełka. Z lewej zobaczysz coś ciekawego ukrytego w ciemności. (Trzeba to zrobić przed wysadzeniem ostatniego zbiornika).

Poziom 10

1. - Gdy znajdziesz się w pierwszym budynku z prawej, ujrzysz schody wiodące na drugie piętro. Zajrzyj za schody.

2. - Po dotarciu do komnaty z dwiema windami, zjedź jedną z nich w dół - znajdziesz się w pomieszczeniu z pudłami. Nad pudłem z prawej jest otwór. Wskocz na nie, a potem smyrgaj do otworu.

3. - Idąc do końca półką wokół wentylatora, trafisz do małej ukrytej alkowy.

4. - Po dotarciu w okolice wentylatora użyj mocy, by przebiec korytarz do końca.

5. - Gdy będziesz już na końcu korytarza, odwróć się i zajrzyj do pierwszego tunelu z lewej.

6. - Po dotarciu na dno reaktora otwórz kratę świetlnym mieczem. Użyj mocy, by wbiec do korytarza z lewej.

Poziom 11

Na tym poziomie nie udało nam się odnaleźć żadnych sekretnych komnat.

Poziom 12

1. - Po zjechaniu elewatorem w dół, w okolicę transportera taśmowego, gdy tylko wydostaniesz się na zewnątrz, ujrzysz na prawo dwie spore skrzynie. Zajrzyj za nie, a znajdziesz komnatkę wewnątrz ściany.

2. - Wejdź w przyciemnione miejsce pełne dużych szarych skrzyń - po załatwieniu działek walących spod sufitu pójdziesz w lewo. Włącz światło, byś widział nieco lepiej. Spójrz w prawo, zobaczysz przejście do elewatora. Podjedź nim do góry - spójrz na pudło przed sobą, a zobaczysz zardzewiałą powierzchnię, którą można rozwalić mieczem. Wejdź do pudła.

3. - Ze szczytu elewatora z sekretu Nr 2 idź ku szarym skrzyniom. Użyj mocy, by biec prosto naprzód przez skrzynie i dostać się prosto do ukrytego miejsca. Możesz też wskoczyć tam z ziemi - również używając mocy.

4. - Po dostaniu się na szczyt stosu skrzyń i wejściu do sterowni z błękitnym kluczem, wyjdź i idąc przez półkę stań przed środkiem sterowni. Kolejna sekretna komnata jest wprost przed tobą. Skocz przez skrzynie lub użyj mocy, aby się tam dostać. Komnata ta styka się z miejscem, gdzie znalazłeś sekret 2.

Poziom 13

1. - Wejdź do wody i popłyń z prądem - trafisz na most. Spójrz pod most, a zobaczysz dziurę, do której możesz wskoczyć, aby dostać się na niewielką półkę.

2. - Docierasz do miejsca, gdzie walą do ciebie działka na wieżyczkach z lewej i prawej strony, zajrzyj do jaskini podtrzymującej lewe działko - pieczara jest głębsza i zawiera sekretną komnatę.

3. - W głównej części bazy, tam gdzie musisz przeciąć mieczem kratę, by dostać się do ostatniej tablicy rozdzielczej, zobaczysz wodę na ziemi. Po wejściu do dziury spadniesz na niższy poziom, wal prosto na drugą stronę, ale przed wejściem na elewator idź w prawo do bocznej komnaty. Przy tylnej ścianie zobaczysz zbiorniki z paliwem. Rozwal je, a znajdziesz pod nimi wyłamaną kratę.

4. - Po przedostaniu się przez pole siłowe dotrzesz do basenu. Daj nura, płyń pierwszym tunelem z prawej, następnie wypłyń. Idź ścieżką, a dotrzesz do miejsca, gdzie z lewej masz sporą rampę. Użyj mocy do biegu lub skakania (force speed lub force jump), by skoczyć na małą alkowę odrobinę w górę od rampy po lewej.

5. - Przejdź do rozległego zbiornika wodnego z Drugonami. Płyń w lewo, dopóki nie trafisz na wodospad. Odwróć się i zanurz się szukając wzdłuż lewej ściany jaskini, która doprowadzi cię do ukrytego miejsca .

6. - Dostaniesz się na drugą stronę rzeki i będziesz musiał płynąć pod wodą do następnej jaskini po prawej. Znajdziesz tu dwa Drugony i sporo działek. Rampa prowadzi do windy, która zawiezie cię do drugiego pola siłowego. Kiedy pierwszy raz wejdziesz do tej sadzawki, zobaczysz Mailoca w jaskini od prawej ponad poziomem wody. Użyj "skoku mocy" aby się dostać do jaskini.

7. - Po zjechaniu windą prowadzącą do mostu z At-St i drugiego pola siłowego, zauważysz dwa pudła stojące na wprost od ciebie. Wejdź na nie, a zobaczysz małą nieckę z jednej strony.

Poziom 14

Na tym poziomie nie ma żadnych sekretnych komnat.

Poziom 15

1. - Na początku etapu idź w stronę drzwi, spójrz trochę w górę na lewo. Zobaczysz mały otwór prowadzący do tunelu. Użyj mocy aby tam wskoczyć.

Poziom 16

Tu nie ma żadnych sekretnych miejsc.

Poziom 17

1. - Wejdź do głównego budynku i wjedź windą na górę. W pokoju na wprost na górnym piętrze znajdują się dwa zbiorniki paliwa. Rozwal je i wejdź do pokoju za nimi.

2. - Z najwyższego piętra wejdź do żółtego miejsca - zabierze cię stamtąd transporter taśmowy. Grawitacja w tej komnacie pozwoli ci skoczyć wyżej, bez obaw, że się potłuczesz przy lądowaniu. Użyj mocy, by wskoczyć na półkę na prawo od tunelu. Odwróć się i po użyciu mocy wskocz na kolejną półkę z drugiej strony. Jeśli odwrócisz pudła, również nimi będziesz mógł powędrować na górę.

3. - Gdy dotrzesz do wietrznego tunelu, użyj mocy, by szybko przebiec ku jego podstawie.

4. - Po tunelu wietrznym przechodzisz przez windę i wchodzisz do sporego kanionu. Komnata z lewej pełna jest zbiorników paliwa. Rozwal je i wejdź w niewielką dziurę w ziemi.

5. - Dotrzesz do tunelu wietrznego, który zawiedzie cię do ostatniego celu. Musisz otworzyć jedne i drugie drzwi - wtedy uniesie cię wiatr. Gdy będziesz już na górze, spróbuj ruszyć przed siebie, gdy tylko rąbniesz w pułap - zobaczysz z boku jaskinię.

6. - Podobnie jak na obszarze 5, przejdź bokiem dookoła unikając wiatru i dostań się na drugą stronę.

Poziom 18

1. - Zjedź w dół pierwszą z miniaturowych wind i spuść się do miejsca pod skrzynią załadunkową, gdzie znajduje się przełącznik. Zwróć się do przełącznika, odwróć się w prawo i podjedź elewatorem w górę. W dziurze po drugiej stronie zobaczysz pancerną kamizelkę. Skocz i weź.

2. - Z obszaru 1 idź w dół tunelem do rampy wiodącej na lewo. Po prawej masz drzwi. Jeśli tam wejdziesz i popatrzysz w górę, zobaczysz nad sobą trójkątnego kształtu półkę. Użyj mocy i wskakuj.

3. - Prawdopodobnie w końcu jakoś trafisz na terytorium z rozciętą posadzką na środku miejsca otoczonego czarnymi i żółtymi liniami konstrukcyjnymi. Gdy dotrzesz na spód rampy, skręć w lewo i ruszaj przed siebie. Spójrz w górę i wskocz tam korzystając z mocy.

4. - Rampa, którą tu wlazłeś ma pod spodem dwa podłużne ładunki. W ścianie pod nią jest szczelina, z której możesz wyjąć detonator.

5. - Gdy dostaniesz się blisko spodu, przejdziesz przez kłębowisko tuneli i zobaczysz trzy zielone przełączniki. Idź w dół, do windy i na dół do kolejnej hali. Kiedy dotrzesz do skałek, spójrz w lewo i zobaczysz szczeliny. Gdy je rozwalisz detonatorem, będziesz mógł wejść w ścianę.

6. - Po pokonaniu skalnej sali dotrzesz miejsca, z którego musisz opuścić się w dół na kolejną rampę. Przebiegnij przez nią obok komnaty, a zobaczysz z lewej rampę skierowaną w górę (nie płaską, ale tę ukośną). Po wejściu do środka zobaczysz znów szczeliny w ścianie. Wysadź je i właź.

7. - Dotrzesz do miejsca z pojedynczą konstrukcyjną półką oznaczoną czarnymi i żółtymi liniami. Idź po krawędzi aż do końca - dotrzesz do ukrytego pomieszczenia.

Poziom 19

1. - Zjedź jeden poziom w dół pierwszym elewatorem, do którego dotrzesz. Załatw Szturmowców i nad pudłem w mroku skocz ze skrzyni ku półce.

2. - Gdy dotrzesz na dolny poziom, wskocz na dużą skrzynię pośrodku komnaty. Idź jedyną półką do okna, wyskocz i złap to, co znajdziesz na płocie. Do skrzyni możesz dotrzeć i później na tym poziomie, przecinając kratę za pomocą szabli.

3. - Z półki przy sekrecie Nr 2 spójrz w górę na prawo - ku platformie między skałami. Skocz tam używając mocy.

4. - Zjeżdżając po raz pierwszy w dół elewatorem, zauważysz pewnie tarczę na parapecie okna. Najlepiej dostać się tam wychodząc na zewnątrz i używając do skoku mocy.

5. - Zjedź w dół elewatorem ze środka dużej skrzyni. Przyciskiem poślij elewator na górę, wysiądź na dolnym piętrze i weź, to co znajdziesz pod windą.

6. - Gdy dotrzesz na dół, tam, gdzie znajduje się świder, idź w dół i krąż w prawo. Po dojściu do części, gdzie musisz skręcić w lewo, obróć się najpierw w prawo, a zobaczysz szczeliny w ścianie. Detonatorem w nie! Wejdź do środka.

7. - Idąc dalej uparcie w dół dotrzesz do szarej rampy. Ściana z lewej ma szczeliny. Detonator.

8. - W miejscu, gdzie znajdują się bryły lin, nie przecinaj pierwszej liny - zamiast tego przejdź dalej. Obróć się w prawo i włącz światło. Ściana znów jest popękana. Detonatorem i do środka.

El General Magnifico

Panzer General 2

PC SSI

Zacznę od małej, ale bardzo ważnej uwagi. Panzer General 2 oferuje nam dwa główne rodzaje oddziałów. Te , które siłę podaną mają czarnymi cyframi są z nami do naszego końca, a nawet o jeden dzień dłużej! Natomiast te z białymi liczbami towarzyszyć nam będą tylko do końca bitwy. Zasada numer jeden: dbamy i chronimy czarnych, gdyż strata jednostek tego typu jest nieodwracalna. Zasada numer dwa: posyłamy na samobójcze misje białych gdyż są oni po prostu przysłowiowymi chłopcami do bicia

Nadejście królowej

Po kilkudziesięciu bezsennych nocach spędzonych w objęciach Panzer General 2 (co bynajmniej nie oznacza, że jestem toporny) - tłumaczą się [illegible] red. doszedłem do prostego [illegible] Ah [illegible] nauka z [illegible] "Panzera" poszła w las na grzyby, gdyż nawet Kubuś Puchatek wie, że tam rządy absolutne sprawowało lotnictwo. Tak więc zapomnijcie o tym co wynieśliście z pierwszego roku nauki na akademii Generalskiej, gdyż w przeciwnym wypadku zemści się to na was okrutnie! Uświadomcie sobie jedno: artyleria potęgą jest i basta! I to czym cięższa tym lepsza. Zresztą po każdej stronie frontu spotkacie jednostki o niemal identycznych parametrach, a więc zasięgu, sile itp. I nie ma w tym nic dziwnego, gdyż postęp techniczny zarówno u Niemców jak i aliantów przebiegał mniej więcej tymi samymi torami oczywiście wyjątkiem są tu bracia zza wschodniej granicy (mają szersze tory) których siła tkwi nie w "bolszoj tiechnice" ile w [illegible] zimie. Niedowiarkom podam prosty przykład. Podczas jednej z najt[illegible]iejszych [illegible] bitew pod Novogrodem w kampanii B[illegible] wręcz rozkoszowałem się widokiem samobójczych ataków jednostek "krasnoj armii" na moje pozycje obstawione czterema oddziałami artylerii typu 10.5 leFH 18. Wrogowie nie dosć że nie wyrządzali moim żołnierzom żadnej szkody to jeszcze mieli sporo szczęścia jeżeli uszli z takiej potyczki z życiem!

Tutaj od razu trzeba zaznaczyć, że jedną z najważniejszych spraw jest odpowiednie rozlokowanie własnych oddziałów, gdyż komputer tylko czeka na nasz błąd. Zapamiętajcie sobie jedno: nigdy nie wolno zostawiać artylerzystów z odsłoniętym przedpolem, czasami nawet warto poświęcić jakąś mniej wartościową jednostkę, której żołnierze zasłonią swoimi piersiami cel ataku ,aby uratować na następną turę działa. Bądźcie pewni, że wasz PC-et każdą pomyłkę w ferworze walki wykorzysta z pełną premedytacją. Jednostki artylerii warto ustawiać tak aby kryły ogniem na wzajem własne pozycje, a jednocześnie pokrywały ostrzałem jak największy obszar frontu. Pamiętajcie, że artyleria musi mieć w miarę regularne dostawy amunicji i paliwa, gdyż w przeciwnym wypadku pożytek z niej niewielki. Te uwagi szczególnie dotyczą dział samobieżnych, które bardzo szybko wymagają uzupełnień. Inaczej w chwili, gdy najbardziej zależy nam na ogniowym wsparciu ataku (lub obrony) [illegible] żemy jedynie zacisnąć usta z bezsilności.

Nie należy zapominać też o osłonie przeciwlotniczej. Nie [illegible] jed nak myśliwców gdyż kosztują zbyt wiele, a efekt ich działań w stosunku do ceny nie jest imponujący. Z powodzeniem można się więc zadowolić zmotoryzowanymi opancerzonymi formacjami obrony przeciwlotniczej. I tak po stronie niemieckiej szczególnie polecam Sdkf 10/4 lub trochę droższy oddział ale za to jeszcze bardziej skuteczny Sdkf 7/1. Podobnie jak ze zwykłą artylerią, tak i tutaj również alianci dysponują podobnymi typami jednostek, których parametry możecie bez trudu porównać w załączonej do gry książce. Główną zasadą jest to , aby obrona przeciwlotnicza rozmieszczona była w sposób racjonalny. Jeżeli przemieszczamy się w kolumnie wojsk , to warto jeden oddział pozostawić w środku kolumny, a resztę ulokować na szpicy, tyłach i flankach. [illegible] okładliśmy się w walkę pozycyjną dobrze by było rozmieścić te oddziały dookoła chronionych celów, przy czym należy uznawać zasadę wzajemnego krycia. Zaręczam wam własną głową, że żaden z samolotów wroga nie wyrządzi waszym ludziom poważnych szkód. Mało tego, bardzo często taki lotniczy atak kończyć się będzie jękiem silników i efektowną katastrofą samolotu. Trzeba jednak pamiętać, że po nalocie samoloty wroga najczęściej wiszą w dalszym ciągu nad waszymi jednostkami i jest to wręcz wymarzona okazja do kontrataku. Nie należy żałować pieniędzy na formacje obrony przeciwlotniczej, gdyż zdają one doskonale egzamin z ochrony naszych wojsk od strony powietrza. Ale i nie tylko, bowiem nie jeden raz będziecie mogli się przekonać, że nawet czołgi mogą zebrać srogie baty od "plo-towców". Jeszcze jedną zaletą zmotoryzowanej obrony przeciwlotniczej jest jej mobilność. Z powodzeniem bowiem możemy posyłać takie jednostki , aby towarzyszyły naszym czołgom lub piechocie w ciężarówkach. Skoro o czołgach mowa....



Była królowa, jest i król!

O ile artyleria jest królową teatrów wojennych w Panzer General 2, to z całym przekonaniem twierdzę, że czołgi to ta mniej piękna strona królewskiego związku. Pan[illegible]ny młot to zb[illegible], [illegible] ma swojego dowódcę i składa się z "15" Panter nacierając na pozycję wroga. Taka jednostka może w jednej turze zmieść na swych gąsienicach np. oddział piechoty, czołgów a na [illegible] skonsumuje artylerzystów. Jednak aby taką formację "wyhodować" to [illegible] trzeba sobie na to zasłużyć. Przede wszystkim musi ona przetrwać z nami kilka bitew. Następnie warto ,aby czasami pokazała w nich swój lwi pazur (np. zajmując ważne miasto). Nie należy także zapominać o zasileniu przed każdą kampanią jej szeregów. To wszystko w końcu doprowadzi do tego, że powstanie oddział o niesamowitych właściwościach, który [illegible] jednej tury będzie mógł nacierać kilka razy na pozycję wroga z niszczycielską siłą (te uwagi dotyczą zresztą wszystkich "czarnych" formacji, dlatego warto w nie inwestować, zarówno dodając im prestiżu jak i unowocześniając technologicznie przez upgrade). Wspomniałem powyżej o Panterach (a są przecież jeszcze Królewskie Tygrysy i Mausy!), bowiem ci niszczyciele życia przy odpowiednim poziomie prestiżu i doświadczenia są niemal nie do pokonania. Skąd innąd doskonałe rosyjskie T-34 (pamiętacie Rudego 102!) mogą im jedynie osmolić pancerze, natomiast IS-2 lub IS-3 tak naprawdę przegrywają pod względem wyszkolenia. I tutaj programiści z SSI wyróżnili Niemców (chyba zresztą zgodnie z faktami, gdyż ich czołgi były naprawdę doskonałe a R[illegible] [illegible]ych. Nawet amerykańskie M4A3E8/76 wypadają jakoś tak blado przy niemieckich pancerniakach, nie "pisząc" już o zwykłych "Shermanach", które zbierają w przypadku zbrojnej konfrontacji regularny łomot. Musicie jednak pamiętać, że żadna jednostka nie jest niezniszczalna. Zacząć możemy od druzgocącego ostrzału artylerii, potem popr[illegible] "sprzątnąć" strac[illegible] atakiem silnej piechoty. Powinno to być dla was nauczką, że same czołgi to tylko połowa sukcesu. Na froncie liczy się współdziałanie oddziałów, a przy odrobinie koordynacji ruchów nikt nie będzie w stanie nam zagrozić.

Trefnis!

Najmniej docenianymi formacjami na polu bitwy są chłopaki ze zwiadu. Kupując czołgi, artylerię, piechotę i pozostałe rodzaje wojska jakoś skąpimy pieniędzy na rozpoznanie. No bo i przecież ich parametry są zazwyczaj mizerne. Siła uderzeniowa żadna, [illegible] obrony takie sobie, reasumując nic szczególnego. Czyżby ?! Przecież to ma być zwiad a nie kolumna uderzeniowa! Niejednokrotnie wysłanie nawet najsilniejszych czołgów w nieznany teren może skończyć się





krwawą jatką dla waszych podopiecznych. Nie dość, że mocno ich siły nadweręży zwykła piechota gdy przypadkiem najedziecie na jej pozycje, to jeszcze zazwyczaj tacy kolesie mają w pobliżu swoich ziomków. Ci z kolei az palą się do tego by "wybić do nogi" takie zagubione owieczki. Ale od czego jest rozpoznanie! Dzięki zasięgowi tych oddziałów możecie odwiedzić teren walk dużo wcześniej niż kolumna cennych czołgów lub dział. Poza tym zawsze warto wiedzieć, gdzie czai się wróg. To pozwoli nam przecież na odpowiednie rozwinięcie natarcia i wybranie najsłabszego punktu obrony.

Cennych 10 rad w punktach na koniec!

1. Nigdy nie posyłaj oddziału w bezpośrednie pobliże miasta, które masz zdobyć jeżeli nie wiesz przez jakie siły jest bronione (niemal zawsze kończy się to utratą formacji).
2. Mosty, ważne skrzyżowania i tym podobne punkty strategiczne prawie zawsze bronione są przez dobrze zamaskowane i silne jednostki. Jeżeli można to lepiej je obejść, gdyż ich głównym zadaniem jest tylko opóźnienie waszego marszu.
3. Komputer bardzo często stosuje taktykę obstawiania, która polega na wzajemnym kryciu się artylerii co nawet w przypadku ataku czołgami ich pozycji może skończyć się waszą klęską. Najlepiej przy pomocy rozpoznania wyszukać takie stanowiska ogniowe i zniszczyć je własną artylerią.
4. Używajcie funkcji Save tuż przed starciem, jeżeli nie jesteście pewni jego wyniku. W przypadku rozczarowania, zawsze będzie można potem powrócić do krytycznego momentu.
5. Pamiętajcie o obronie przeciwlotniczej.
6. Unowocześniajcie swoje jednostki.
7. Jeżeli wahasz się "kupić, czy upgradować" to wybierz upgrade!
8. Dodawanie "prestiżu" wojskom w menu przed bitwą jest zazwyczaj lepsze niż kupowanie nowych niedoświadczonych oddziałów.
9. Dbajcie o zaopatrzenie oddziałów, szczególnie artylerii, gdyż dość szybko traci ona amunicję!
10. Nigdy nie ufaj szacunkowemu wynikowi starcia, który pokazuje nam komputer (nie uwzględnia on np. siły ogniowej ukrytych oddziałów).

Robert Zatorski

PANZER GENERAL 2 - najczęściej zadawane pytania

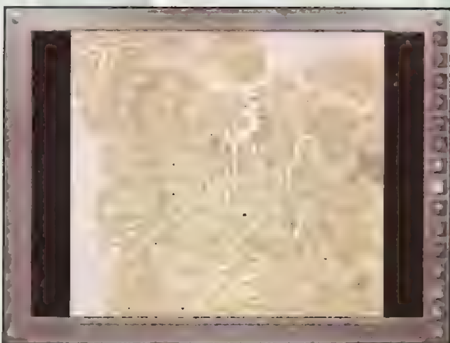
P. Gram scenariusz Novogrod w kampanii Blitzkrieg, i nie mam żadnych heksów zrzutu w Staraya Russa, którą komputer zdobywa w jednej turze i dzięki temu wygrywa.
O. Gdy okno zrzutu jest otwarte, masz możliwość zrzutu w okolicach Staraya Russa. Gdy zamkniesz to okno i np. zaczniesz kupować nowe oddziały, utracisz możliwość zrzutu. Musisz powrócić do poprzedniego nagrania przed zrzutem lub do samozapisu kampanii, gdy się jeszcze nie zapisywałeś. Powinieneś mieć heksy zrzutu.



P. Mam jeszcze kilka tur do zwycięstwa, lecz komputer automatycznie wygrywa. Co się dzieje?
O. Komputer prawdopodobnie poruszył się jednym z jego oddziałów do niezajętego "heksu zwycięstwa". Sprawdź dokładnie, czy obstawiłeś wszystkie "heksy zwycięstwa".

P. Mam jednostkę, która wcale się nie porusza. Jest nią dowódca + jego transport
O. To bug. Jeśli dowódca ma zdolność zwiadu i jednocześnie porusza się ciężarówką, nie może się przemieszczać. Między scenariuszami kampanii zmień pojazd dowódcy. Ten błąd powinien być poprawiony w wersji 1.1.

P. Na spodzie pudełka pisze "prototype research track". Co to oznacza?
O. Podczas prowadzenia kampanii, w momencie gdy uzyskasz "brilliant victory" (wspaniałe zwycięstwo) uzyskujesz szansę na darmowe przyłączenie do swej armii jednostek, których nie można jeszcze "normalnie" zakupić. To właśnie są owe wspomniane prototypy, czyli jednostki które dopiero są w fazie "odkrywania".



P. Jak wiele jednostek w głównej armii mogę posiadać?
O. Tyle, ile tylko możesz zakupić - do 75 sztuk. Radzimy jednak od 20 do 25 w trzonie armii. To pozwala na posiadanie dostatecznej ilości "prestiżu", by upgrade'ować jednostki w późniejszych scenariuszach.

P. Zauważyłem, że moje samoloty nie mają wskaźnika paliwa. Dlaczego?
O. Mapa odwzorowuje niewielkie tereny gry, więc problem z paliwem u samolotów stał się zbędny.

P. Chcę wyłączyć wpływ pogody. W jaki sposób?



O. Naciśnij klawisz "w". Zresztą jest to wytłumaczone w piku Readme.txt dołączonym do gry.

P. Chcę zobaczyć zakryte jednostki. W jaki sposób mogę to osiągnąć?
O. Niestety, w tej wersji nie można odsłaniać zakrytych jednostek. W wersji 1.1 będzie to możliwe, lecz tylko w kampaniach.

P. Moja artyleria przemieszcza się za pomocą ciężarówki, a ja chcę dać jej "halftracka". Jak mogę to zrobić?
O. Podczas kampanii, między scenariuszami należy wejść w ekran upgrade'owania, nacisnąć na jednostce do poprawy i kliknąć na transporcie, który ma być podporządkowany tej jednostce. Powinieneś zauważyć wzrost punktów Prestiżu na twój transport.

P. Gdy zaczynam scenariusz, wgrywany pasek powoli zanika, a mapa jest cała czarna. Jak mogę to poprawić?
O. Najwyraźniej masz ustawiony napęd CD na ścieżce Z. Zmień na jakąkolwiek inną ścieżkę. Jeżeli nie możesz, to:
Przeszukaj PG2 CD.
Skopiuj folder MAP do folderu z grą.
Otwórz folder MAP, który znajduje się na twoim trwałdzielu.
Pod menu edit, zaznacz wszystko.
Prawym przyciskiem wybierz właściwości.
Zaznacz właściwość "tylko- do- odczytu".
Zaznacz właściwość "archiwalne".
Skończ operację.
Uruchom grę.

Gra powinna działać normalnie, aczkolwiek nie możesz podczas gry słuchać muzyki.

P. Zauważyłem, że niektóre oddziały nie mogą być używane w dalszych częściach kampanii. Co się z nimi dzieje?
O. Podczas tworzenia niektórych scenariuszów zadecydowano użyć się jednostek prototypowych w nie-historycznych misjach. Więc w scenariuszach w stylu Savannah można zobaczyć jednostki takie jak P-80 lub M-26 dużo szybciej niż w czasie historycznym.

P. Zrzuciłem mojego spadochroniarza na ostatni "zwycięski heks" i usłyszałem zwycięskie pochwały. Lecz po chwili zostałem odesłany do tego samego scenariusza. Co się dzieje?
O. Jest to kolejny błąd, który ma być poprawiony w wersji 1.1. Na razie, nie można zdobywać "heksów zwycięstwa" spadochroniarzami.

P. Moja jednostka została awansowana na dowódcę. Jak można dostawać dowódcę i jakie są jego zdolności?
O. Dowódca zostaje przydzielony przypadkowo, gdy wzrasta jego poziom doświadczenia. Teraz prawy przycisk na twojej jednostce z dowódcą, to jest na ikonie jednostki, wtedy jeśli przesuniesz kursor na cel, zostaną ukazane zdolności dowódcy. Zdolności zostały wytłumaczone w pliku Readme.txt.

Opracowane przez FixXxeR'a

Re-loaded

PC | PC | VC **Gremlin**

Taaak. Gremlin miał naprawdę dobry pomysł konwertując tę gierę na naszego "pecka". Re-loaded ("Przeładowany") jest wymiatający! Tylko trudny... Wszyscy ci, którzy poczuli się zagubieni w trakcie wykonywania jakiejkolwiek z misji mogą jednak odetchnąć z ulgą. Przecież jesteśmy my i nasz Poradniczek Taktyczny. A jest w nim wszystko, co może przyczynić się do pozytywnego ukończenia giery. Zatem - już bez zbędnych w tym momencie wstępów - część pierwsza...

PORADY OGÓLNE

Po pierwsze - staraj się nie strzelać bez sensu do nieanimowanych, nieporuszających się obiektów (jakkolwiek satysfakcjonujące to jest ;)). Oczywiście pięknie jest posłać wszystko prościutko do diabła, ale... zapomnij wówczas o dobrym wskaźniku procentowym celności, która pojawia się zawsze pod koniec poziomu. A tak poza tym - każdy "wzmacniacz" broni czy amunicja które podniesiesz naprawdę nie wystarczą na długo.

Opłaca się przeszukiwać teren wokoło, by odnaleźć ukryte przemyślnie bonusy zwiększające twą "zabójczą efektywność" czy też - po prostu przedłużające życie. Staraj się również zapamiętywać umiejscowienie apteczek (* Medi-kit *) - będą gotowe w chwili, gdy będziesz potrzebować ich najbardziej. A właśnie! Nie marnuj ich poprzez wykorzystanie przy niemal pełnym pasku energii. (no chyba że wiesz na pewno, że już w to miejsce nie powrócisz...) Oszczędzanie apteczek jest szczególnie ważne na etapie Chez Cheb, gdzie aż roi się od szalonych chirurgów z ich zabójczymi strzykawami...

Gwałtowne przyciskanie "fajera" daje lepsze rezultaty niż ciągłe przytrzymywanie go wciśniętego. O ile jednak jest to bezsprzecznie najlepszy sposób młócy, o tyle nie jest to zbyt wygodne (ręka się męczy...).

Biegaj i unikaj, przesuwając się bokiem...
Doskonal umiejętność skutecznego biegania i unikania! Potrafią odwdzięczyć się w krytycznej sytuacji... Przykładowo - przesuwając się bokiem kryjesz się za ścianą, następnie jednym płynnym ruchem wyskakujesz zza niej, zasypujesz wrogów ołowiem (he! he!) i... z powrotem za ścianę! Bieganie jest użyteczne właściwie zawsze, należy jednak nauczyć się kiedy go NIE używać. Bo a nuż biegnąc sobie beztrosko wbiegniesz w jakieś kłopoty, albo - co gorsza - spadniesz z jakiejś krawędzi?!... Pamiętaj jednak, że kiedy robi się naprawdę gorąco - ZASUWAJ! Znajdź bezpieczne miejsce, odsapnij sekundkę i zanim ktokolwiek zdąży powiedzieć: "tchórz" - wróć na pole bitwy!

Sprytne (och, jak sprytne!) bombki... (* smart-bombs *)

Przede wszystkim - nie marnuj tych cudeniek, by rozwalić kilku zaledwie wrogów. Lepiej pełnym gazem wpaść w sam środek grupki nieprzyjaciół, pozbyć się uciążliwego balastu (czytaj: bomby) i równie szybko - albo nawet szybciej! - ulotnić się. Przeciwnicy sami potrafią się rozerwać ;) Co więcej - jeśli to możliwe staraj się skupić w jednym miejscu jak największą liczbę wrogów - po prostu krążąc, a nawet obiegając ich. (oczywiście wciąż pamiętając jaką mocą "szczycą" się bombki w rękach poszczególnych bohaterów - ot choćby Siostra Sroki (* Sister Magpies *) z jej "przypadkową" eksplozją może po prostu nie wstrzelać się w wrogów, a z kolei taki "Zjadacz" (* The Consumer *) wymaga kilku sekund, by osiągnąć pełen wygar.

A teraz - uwaga. Jeżeli czujesz, że ostatnie życie z jednej "kontynuacji" ucieka ci przez palce i wiesz, że już długo go nie utrzymasz - nie obawiaj się zdetonować smart-bomb'ki. Tak naprawdę bowiem jest znacznie większa szansa, że przeżyjesz taki desperacki atak, niż podczas próby dokonania rzezi za pomocą karabinu i związanej z tym nieodmiennie konieczności unikania wrażych pocisków. A nawet jeśli przydarzy się sczeznąć, to i tak będziesz mieć trzy bomby... przy następnej "kontynuacji" ;)

Mapa i stosowanie zbliżeń (cielesnych)...
Na labiryntopodobnych planszach używaj mapy, by po prostu zorientować się w sytuacji.
Tam też należy zoom'ować kamerę jak najdalej od siebie. Dzięki temu uzyskujesz szersze ujęcie perspektywiczne. Poza tym szybciej spostrzeżesz przeciwników, a gracz(e) będzie mieć większe pole do popisu (ściślej: manewrów...) Dla odmiany możesz również "powiększać" planszę, by - przykładowo przeczytać napisy na tablicach.

Co dwie spluwy, to nie jedna...
Warto współpracować podczas zabawy na dwóch graczy. Dzięki temu bowiem zwiększa się ogólna szansa na sukces. Pozwól graczowi z mniejszą ilością energii uganiać się za apteczkami, gdy w tym czasie drugi, bardziej napakowany przeciera szlaki. Należy jednak poruszać się w jednym kierunku i trzymać się jak najbliżej siebie! Jeżeli rozdzielicie się i będziecie poruszać na przeciwnych krawędziach ekranu, nie będziesz w stanie zobaczyć wrogów spoza mapy! A - jeszcze jedno. Nie zapominaj o funkcji teleport! Jeżeli gracze rozdzielili się, albo jeden z graczy znalazł się nagle w ogniu obstrzału przeciwnika - nie wahaj się go używać! Kłopoty mogą chwilę poczekać...

Pozytywne przymioty bohaterów...
Naucz się, jak najskuteczniej wykorzystać zalety swego bohatera. Ot dla przykładu - kiedy jesteś "klientką" (* The Consumer *) możesz strzelać w danym kierunku, zarazem biegnąc - goniąc własne pociski. Ta technika dosłownie wyrąbuje drogę w ścianie nieszczęsnych wrogów...

A oto i...
PORADNIK TAKTYCZNY.

• Przeładuj broń i bądź gotów, oto...

Poziom I - Pustynia

Poruszaj wszelkie kamienie. Bądź jednak ostrożny i rób to - na miłość bogów - delikatnie! Jeżeli bowiem zrobisz to zbyt raptownie, poranisz sam siebie. A tego przecież byśmy nie chcieli... Ponadto nie zbliżaj się do podstawy urwisk - może spotkać cię chorrrelnie niemiła niespodzianka.
Nie strzelaj do kolesia na moście - ma on bowiem dodatkową robótkę dla ciebie (extra praca - extra premia ;)) Aby uniknąć chociażby przypadkowego zranienia go "popchnij" go poruszając się, a następnie odejdź od niego jak najdalej.
A co do mostów - nie musisz obawiać się zeskakiwania na nie z krawędzi urwisk.
Aaa, właśnie - nie daj żadnej szansy Spychaczom Skał (* Rock Pushers *). Kamienie przez nich zrzucane zadają naprawdę poważne obrażenia! Jeżeli jednak któremuś z nich uda się zrobić swoje nim go powstrzymasz - wal ile wlezie w kamienie. Te bowiem albo zatrzymają się, albo - he he - eksplodują! BOOOM!!! Pamiętaj jednak że większość Spychaczy będzie próbować reaktywować zatrzymane przez ciebie "lawinki". Dlatego też nie dawaj im drugiej szansy!...

Podsumowując - Pałkarze (* Clubbers *) i Ludzie Piachu (* Sandmen *) są naprawdę niebezpieczni. Dlatego też unikaj ich ciosów za wszelką cenę - a najlepiej nie zbliżaj się i nie pozwól się im zbliżyć zanadto. Spychacze bez swych faworytów (czytaj: kamieni) są bezbronni! Leszcze... Próbują raz i drugi, a potem się zrywają... Nie ma litości dla frajerów - tym bardziej że możesz obudzisz się z kamolem na głowie sprezentowanym przez "wdzięcznego" oszczędzonego!

• Dmuchnij w rozżarzoną lufę swej spluwy. Jesteś naprawdę niezły, wiesz?! Ale teraz przeładuj broń i spójrz! Oto...

Poziom II - Oaza

Niektóre porady z pustyni znajdują swe zastosowanie także w Oazie. Zanim "zaopiekujesz" się Cheb'em, który kryje się pod koniec etapu, "wyczyść" planszę. Dzięki temu nie będzie kryć się za pałkarzami. W czasie walki z nim wal - w momencie gdy stoi na drewnianej platformie - w jego plecak rakietowy. Nie marnuj na niego sprytnych bombek - kiedy nie ma plecaczka - jest miękki jak... no nie wiem co!
Pamiętaj także jak unikać (idąc lub - lepiej - biegnąc!) spadających kamyczków. To w sumie najgroźniejszy przeciwnik na tym etapie! Dlatego też wypracowanie sobie własnej ścieżynki pozwala na zachowanie bohatera w dobrej kondycji psycho-fizycznej. Porada - korzystaj z najbliższych drzew jako tarczy chroniącej przed "toczącymi się głazami" (toż to: The Rolling Stones! Huh huh huh uh)

• Przeładowane?!? No to na co jeszcze czekasz! Przecież przed tobą...

Poziom III - Baraki

Od razu na początku etapu zostaniesz ostrzelany z broni maszynowej! Uuu - tego nie możesz darować! Najlepiej puść się biegiem w kierunku północnym przez bramy i rozwal wszystkich strażników! Bądź jednak ostrożny - wieże na blankach tylko wyglądają niepozornie - mimo tego że są wyżej mogą swobodnie w ciebie - biedaku - walić. No nic - ogólnie przebijaj się przez poziom skrupulatnie i metodycznie niszcząc wrogów. Na tym etapie bowiem niewiele daje bieganie w koło i udawanie bohaterskiego marine made in USA. Tu liczy się głównie dokładność, pracowitość i... cierpliwość! Naturalnie oprócz soldiersów niszcz również "talerze satelitarne".
Kiedy już rozwalisz je wszystkie grzej bez wahania w kierunku statku Cheb'a. Stań po prawej stronie tak, by pojazd był dokładnie na północ od ciebie (powinieneś znaleźć się na samej krawędzi dziury w której jest on zaparkowany). Teraz wal weń jak tylko najszybciej możesz, a wieża znajdująca się na szczycie statku nie będzie ci mogła nic zrobić! Bo jesteś ukryty! Ha - teraz już wiesz dlaczego lepiej wskoczyć do dziury niż biegać i liczyć na to, że jakimś dziwnym zrządzeniem losu nic nie będzie cię trafiać! No i pięknie - kiedy machina zacznie się sypać Cheb postanowi zmienić klimat. Na jego nieszczęście awaria i samowyzwolenie lasera zniweczy jego piękne plany (plamy?!? A tak - bowiem "Laser na plamy to najlepsze co mamy!"...). Hmm - czy aby na pewno?!? Zresztą - bardziej istotne jest to, że ty...

• ...przeładujesz guna i skierujesz swój wzrok na...

Poziom IV - Miasto

Poruszając się po pomostach spróbuj odnaleźć Hutę (* Foundry *). Na twoje szczęście droga do niej jest całkiem nieźle oznakowana. Na tym poziomie świetnie sprawdza się taktyka "czaj-się-za-ścianami". I - na litość bogów - nie biegaj po pomościkach - jeśli zlecisz to dłuuugo będziesz musiał wracać...

A - jeszcze jedno - ugryzienie psa jest znacznie groźniejsze niż jego "szczeknięcie". Dlatego też rozwalaj je jak najszybciej! No, chyba że chcesz pożyć jeszcze tak około dwóch minut...

• Przeładowane?! Wchodzimy!...



Poziom V - Huta

Ogromne zagrożenie na tym etapie stanowią: Gorąca Stal (* Hot Steel *) oraz Poruszające się Machiny (* Moving Machinery *). Najlepiej łącz je ze Spawaczami ;) Kiedy zaś unikasz latających wiader rozżarzonej stali na pasach transmisyjnych - raczej poruszaj się po ukośnie, po przekątnych gdyż mogą zepchnąć twoją skromną osóbkę wprost w kadzie surówki... Aaaa - gorąca kąpiel! Jak miło... Jak ciepło... Jak gorąc... Aaaaarghh!... Jednym słowem - stopuj na moment w momencie gdy leci, a potem dalej w drogę!

Teraz uwaga! Jak tylko wywalisz z zawiasów wrota kończące poziom biegnij w prawo by uniknąć zabójczego gorąca ze środka pokoju. Postaraj się rozwalać Spawaczy, ale NIE rozwalać form! Kiedy dzielni spawający są już sztywni (hmmm - ale wciąż gorący ;)) wsuń się w szczelinę pomiędzy dwoma stalowymi kontenerami, tak by mieć południową ścianę za plecami. Kryje ci odwłok - wiesz?... A teraz wygarnij gwałtownie do form! Ich eksplozje nie powinny zrobić ci krzywdy! No - o ile nagle nie postanowisz popodziwiać widoków i nie ruszysz siebie (bohatera) do przodu. Kontynuuj systematyczny ostrzał dopóki trwać będzie chociażby niewielki fragment wystroju.

• Ufff... Gorąco było! No to, by nieco ochłonąć - wskok na...

Poziom VI - Kla... (Eee! Przeładuj!) ...sztor (* The Monastery *)

Natychmiast po starcie zacznij zabijać (a co!) mnichów w brązowych habitach, ale nawet nie waż się ruszać Mnichów Dźwięku (* Sonic Monks *) w białych szatach! Ich moc kontrolowania dźwięków tworzy ich wręcz niezniszczalnymi! Następnie "przekonaj" Dźwięcznego Mnicha by zniszczył dwa z trzech ogromnych kryształów za ciebie. Dzięki temu uruchomiona zostanie winda, która zawiezie cię do pozostałych części poziomu.

Przyszedł czas na mały taniec - biegając i strafe'ując kieruj białym mnichem tak by jego fale uderzały w kryształ. Jak to zrobić?! To proste - przebiegaj pomiędzy nim a celem. Jeżeli podejdzie zbyt blisko kamienia - "odwiedź" go od niego i powtórz całość raz jeszcze.
Kiedy zaś kryształ zarysuje się śliczną siateczką spękań i ostatecznie rozsypie się na kawałeczki, przesuń je w zakątek obok windy. Powinieneś umieścić kryształki po obydwu stronach rampy, by maksymalnie jak tylko można podniosła się.

Oto co dalej - labirynt w ogrodzie kryje w sobie kilka niezłych dodatków, ale nie ośmielaj się niszczyć - z niewielką pomocą Sonic Monków - kryształów. Przyda się natomiast "przekonanie" białaska, by zniszczył te na wschód od klasztoru (w kierunku północnym). Tam - to jest pomiędzy Klasztorem Kryształów - również znaleźć można kilka użytecznych przedmiocików!

O'key. Teraz wpakuj się do windy w labiryncie, lecz uwaga - niektóre skracają drogę do celu - dzięki nim ukończysz poziom szybciej!
Kiedy już znajdziesz się wewnątrz klasztoru, uważaj, gdyż każdy dźwięk broni uaktywnia kolce, wyskakujące nagle z podłogi! Jeżeli zaś zobaczysz Mnicha Miotacza Granatów (innymi słowy: granatnika) zdejmij go nim zdoła miotnąć niespodziankę. Jeżeli jednak niespodzianka tego typu leży sobie na podłodze i skwierczy - pryskaj stamtąd! Albo przygotuj się na noszenie na sobie uroczych wzorków...
Oczywiście na całym poziomie bardzo przydaje się umiejętność krycia się i biegania bokiem... aaale o tym już chyba było...

• Ha! Było extra! Teraz - po uprzednim przeładowaniu - zanurzamy się w ciemnościach...

Poziom VII - Katakumby (* The Catacombs*)

Nie ma co ukrywać - porady dotyczące Mnichów Grenadierów i skorup kryształów działają również i w tym miejscu. Używaj mapy, by jak najmniej bezefektownie krążyć...

Aby pomyślnie (mniej lub bardziej ;)) ukończyć ten akurat poziom musisz dopaść i zniszczyć cztery przeurocze pieski - maskotki. Co?! Tylko tyle... Dodajmy że są to psiaki Cheb'a, że poruszają się na pasach transmisyjnych i że miotają w twoim kierunku Dźwiękowymi Szczeknięciami (* Sonic Barp *). Jest jednak miejsce, gdzie można walić do "maskotek" bez potrzeby poruszania się po taśmach! Gdzie? Ha - powiem tyle - szukajcie a znajdziecie!...

• Przeła... BUM! ...aarghh...

Poziom VIII - Galeria (* The Gallery *)

Po prostu pozbieraj klucze i znajdź wyjście. Po prostu!... Uważaj jednak na wystawę po drodze - nagle może okazać się że nie wszystkie obiekty są zupełnie martwe...
Jeżeli zaś zdecydujesz się na uwolnienie Super Modeli (* Super Models *) oni (one?) pójdą za tobą nie tylko dumnie wyglądając, ale i okaleczając kogoś od czasu do czasu...

• Ekhmm - Przeładuj broń! Do nogi broń! Na ramię br... Co? A tak - jasne...

Poziom IX - Okręt (* Das Boot *)

Na tym poziomie stale bądź w ruchu, nie zatrzymuj się ani na moment! Ten pośpiech wskazany jest z jednego powodu - samobójców z plecakami odrzutowymi!
Dobra - zniszcz dwie wielkie skrzynie - cały czas biegając! Rozwal tak dużo elementów wystroju łodzi jak tylko zdołasz! Podczas rozwałki obserwuj pilnie wodę - spod jej powierzchni powinna nagle wynurzyć się... - no co?! - łódź podwodna! Jest uzbrojona i niebezpieczna - musisz bez przerwy strafe'ować i zarazem grzać w dwie wieżyczki na łodzi. Nie zapominaj o śmiertelnym deszczu samobójców...

• Przeła... aaa - widzę że już! No no no!

Poziom X - Tropiki (* The Tropics *)

Znajdź bomby i zniszcz za ich pomocą bariery laserowe. Następnie znajdź właściwą kombinację teleportów i wejdź do ukrytego schronu.
Ogólnie poziom "rozłożony" został na dwóch wyspach - na każdej z nich znaleźć można po jednej bombie. Aby przejść na następną wyspę musisz rozwiązać zagadkę posągów. No nie - bez obaw - żadnych nadmiernych kombinacji - po prostu wal do kolejnych posągów, a przejście - sam nie będziesz wiedzieć kiedy stanie otworem. Poza tym - ilekroć się walniesz w tej niezwykle skomplikowanej kombinacji otrzymasz wskazówkę w jaki sposób całą zagadkę rozwikłać.
Dobra rada: nie biegaj sobie beztrosko wkoło i nawet nie staraj się rozwalić wszystkich Zombiesów - oni po prostu wciąż na nowo "odradzają się". Kiedy jednak rozwiązujesz zagadkę - zombie będą próbować wdać się w niewielką awanturkę z tobą! Dlatego też dla świętego spokoju (Rest In Peace ;)) udaj się na pobliskie cmentarzysko i rozkawałkuj wszystkich którzy ośmielą się wychylić łeb ponad trawę!... A ty... Ty zdobędziesz kilkadziesiąt sekund wolnego czasu.

• ...Pszełaachhh... Pszephhaszab. EKKHM! No. Przeładuj! I do boju! To już niemalże koniec...

Poziom XI - Pośród Cheb'ów (* Chez Cheb*)

To co jest obecnie dla ciebie najważniejsze to to, że chirurdzy (hm - chirurgowie?!?) potrafią naprawdę nieźle namieszać!... Dlatego też walcz z nimi na pełnej szybkości, ciągle unikając za pomocą strafe'owania - jak lekarz nakazał. Na raz walcz z najwyżej dwoma doktorkami - są bowiem ekstremalnie wręcz twardzi! Ponadto każde trafienie strzykawą powoduje u twojego bohatera poważne zatrucie! (ten niemiły stan przejawia się zielonym "jarzeniem" postaci) Zwalczyć można je jedynie przy użyciu apteczki. I rada - odszukaj ją najszybciej jak tylko możesz... Rozwalaj skrzynie - w nich znaleźć można (czasami ;)) apteczki. I właśnie w tym punkcie przejawia się geniusz pomysłu niemarnowania "boostów", a co więcej - skrzętnego notowania ich umiejscowienia.
Uważaj również na eksplodujące z nagła łóżka - niektórzy z "pacjentów" nie będą chyba zachwyceni - chociaż, kto wie... Aby zakończyć tę szpitalną farsę znajdź i załatw odmownie (i definitywnie) Bunsena, a następnie bez wahania wskakuj na salę operacyjną........



• Prze... Zresztą sam chyba wiesz, co zrobić. Nie doszedłbyś aż tutaj, gdybyś nie wiedział...

Poziom XII - Cheb

Ostateczna rozróba - albo on... to COŚ - albo TY! Musisz rozwalić go - to - dopóki jest przykuty do stołu operacyjnego! Na wstępie zniszcz jego "mniejsze" części. Następnie właduj w jego rany bomby, które znajdziesz na stole obok ciała. One raz na zawsze rozwiążą problem Cheba! A ty - bohaterze - wiej przed eksplozją na powierzchnię, ku wolności...

I to w zasadzie byłoby na tyle! Czy komuś się to podoba czy nie... KONIEC!

Gem.ini

...Co, ostro było?! Zbyt ostro? Ale... Ale to nie jest problem! Wystarczy przecież troszeczkę "pomachlować":

*** PSX**

Przeskok na następny poziom.
Spauzuj grę. Przytrzymaj wszystkie klawisze 'L(eft)' najmniej przez piętnaście sekund, a następnie wciskaj - na ten sam okres czasu! - te oto klawisze/ruchy: LEWO, TRÓJKĄT, KRZYŻYK, PRAWO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, DÓŁ.

*** PC**

• Dodatkowy bohater (ha!) - Fwank.
Po prostu wklep ILOVEMYTEDDY na ekranie wyboru bohaterów.

• Pokaż siatkę terenu.
To chyba jakby troszeczkę bez sensu chcieć widzieć siatkę terenu ale jakby się kto uparł... Wpisz RLGRID podczas gry.

• Pokaż współrzędne (pozycja X i Y)
Jeżeli chcesz zobaczyć ile twój sprzęt wyciąga fps-ów, a dodatkowo - jak powiedziano - zapoznać się ze współrzędnymi pozycji bohatera - wklep RLGPS

• Przechodź przez ściany.
Bawi cię przełażenie poprzez ściany? Taak?!? Wpisz RLWALLS podczas gry.

• Daj klucze.
Jeżeli zaś - dla odmiany - nie bawi cię szukanie kluczy - wklep podczas gry RLKEYRING

• Daj więcej amunicji.
Aby uzyskać maksymalną ilość ammo - wpisz RLAMMO podczas gry

• Daj więcej - no czego?! - zdrowia.
Jeżeli nie chcesz dłużej niemile krwawić - jest to źle postrzegane w tzw. towarzystwie ;) - wpisz RLHEALTH podczas giercowania.

• Daj więcej bomb.
Jeżeli zawsze czujesz niedostatek bomb - wpisz RLSMART podczas gry. I niechaj orgia zniszczenia rozpocznie się!...

• Skiper poziomów.
Jeżeli mimo wszystko nie możesz wyjść z danego poziomu nie denerwuj się! Wpisz RLLEVEL i po kłopocie!

• Niezwyciężony
Kusi cię całkowita nietykalność i ekstremalna siła rażenia - wpisz RLGOD. A teraz czyń swą powinność.

Jack Orlando

Topware

Jack Orlando to jedna z ciekawszych przygodówek, jaka ostatnio pojawiła się na polskim rynku. Choćby nawet z tego powodu, że jest całkowicie w języku polskim, co niewątpliwie ucieszyło tych graczy, dla których angielski był zaporą nie do przebycia w większości dostępnych u nas gier adventure. Ale Jack, choć po polsku, jest dla wielu z Was trudnym orzechem do zgryzienia (przynajmniej sądząc z listów, jakie nadchodzą do redakcji). A ponieważ "klient - nasz pan", śpieszymy z pomocą. Oto pełna solucja do tej gry! Detektywi - do dzieła...

Epizod I

Tego wieczoru po wypiciu obowiązkowej kolejki whisky jak zwykle wracałem z baru. Przy drzwiach zaczepił mnie znajomy bramkarz knajpy. Rozmowa z nim wprawiła mnie w szczególny nastrój; zacząłem przypominać sobie dawne chwile sławy. Wracając do domu wspominałem nagłówki gazet, czasy gdy nazwisko Orlando nie było obce nawet merowi miasta. Niestety "wszystko się zmienia" , teraz jestem na dnie.

Z zadumy wyrwał mnie strzał - o tak, nadal dobrze pamiętam jak brzmi Magnum 25. W zaułku zobaczyłem osuwającą się postać. Będąc w stanie "poskromionej świadomości" nie mogłem myśleć logicznie, bez zastanowienia wbiegłem w głąb zaułka. Zalała mnie nieprzyjemna dla oka szarość, z trudem rozpoznawałem otoczenie. Nagle potężny cios zwalił mnie z nóg. Nie mogłem się poruszyć, resztki świadomości zarejestrowały obraz mężczyzny ściągającego drabinkę ewakuacyjną... i ten przedmiot w jego ręce... to wyglądało jak... laska?
Łomotanie w głowie stało się nie do zniesienia, posłusznie zamknąłem powieki, purpurowa otchłań wciągnęła moją świadomość.

Przebudzenie było jak koszmar, niejednego przeżyłem kaca, ale to było naprawdę okropne. Rozbiegane myśli huczały mi w głowie docierały do mnie jakieś głosy, strzępy słów, a później ktoś wykręcił mi ręce i poczułem chłód metalu na przegubach dłoni. Zaczynałem rozumieć sytuację, w której się znalazłem: trup leżący w kałuży krwi, dwóch służbistów i kajdanki na moich rękach. Dialog z policjantami był bez sensu, na nic zdały się tłumaczenia. Wepchnęli mnie do samochodu i odwieźli na komisariat. Przy wejściu do celi przywitał mnie znajomy głos.

- "Czyżby najbardziej zarozumiały detektyw jakiego znam miał kłopoty?"
- " Bernardo, miło Cię widzieć, co ty tu robisz ?" - odezwałem się do Włocha siedzącego na więziennej pryczy.
- "Kłopoty chodzą po ludziach, wczoraj na topie, dzisiaj w kiciu.
- "O tak, wszystko się zmienia" - ripostowałem. Spotkanie Bernarda było moim fartem, ten makaroniarz nieraz w przeszłości dostarczał mi cennych informacji, i tym razem warto było zaryzykować, znając jednak naturę Bernarda trzeba było użyć pięści. Sypnął wszystko: "...to na zlecenie samego Don Scalettiego". Miłą pogawędkę przerwał strażnik:
- "...Orlando? Inspektor chce z tobą rozmawiać". Odprowadzono mnie do gabinetu Toma Rogersa. Mój przyjaciel miał bardzo niewyraźną minę:
- " Jack co ty do jasnej cholery wyrabiasz?" usłyszałem na powitanie.
Rozmowa z inspektorem szybko się zakończyła dał mi 48 godz. na udowodnienie swojej niewinności. Stary dobry Tom, bez niego nie poradziłby sobie w niejednej sytuacji.

Przed domem zacząłem zastanawiać się nad swoim dalszym postępowanie. Jednak najpierw postanowiłem się odświeżyć. Bez wahania wszedłem do domu. Klucz spod wycieraczki do zamka i już miałem być w środku gdy zatrzymał mnie znajomy głos:
- "Och... Jack okropnie wyglądasz".
- "To miłe Alice, że troszczysz się o mój wygląd" - odpowiedziałem sąsiadce z przeciwka. Ta miła osóbka zawsze potrafiła wykrzesać z siebie coś na pocieszenie, bez sprzeciwu przyjąłem zaproszenie na kawę. W biurze szybko uwinąłem się ze sobą, jeszcze tylko spluwa, portfel, notatnik i już byłem u Alice. Zaoferowałem swoją pomoc gdy głównym tematem naszej rozmowy było sprzątanie. Z biura przyniosłem Alice moją zmiotkę do kurzu, zaradna sąsiadeczka bezzwłocznie zabrała się do zmiatania kurzu zostawiając mnie samego w pokoju gościnnym. Postanowiłem pożyczyć sobie rękawic bokserskich jej męża, wziąłem także jabłko - tak na wszelki wypadek.

Mój detektywistyczny instynkt skierował mnie niezwłocznie na miejsce zbrodni. Dokładne oględziny i miałem niedopałek cygara Black Death. W tym momencie przypomniałem sobie faceta wchodzącego po drabince ewakuacyjnej, niestety nie mogłem sprawdzić dachu, bo ta właśnie drabinka była podciągnięta. Musiałem znaleźć coś co pomogłoby mi pokonać tę przeszkodę. Po drugiej stronie ulicy w zaułku znalazłem podkowę - a tak na szczęście. Wróciłem. Postanowiłem sprawdzić zaułek obok mojego domu, bardzo interesującym wydał się wrak samochodu wystający z poza ściany zaułka. To trzeba było sprawdzić. I już to miałem, wewnątrz wraku leżała korba - ten przedmiot pozwoliłby mi ściągnąć drabinkę, gdy nagle jak spod ziemi wyrósł przede mną ogromny murzyn. Jego wyraz twarzy nie wróżył niczego dobrego. Natychmiast włożyłem podkowę do jednej z rękawic, teraz mogłem przejść do konwersacji. Osiłek wyraźnie nie grzeszył inteligencją i wszelkie próby namówienia go by pożyczył mi korby spełzły na niczym. W pewnej chwili wyraźnie go zdenerwowałem, bo rzucił się na mnie z pięściami. Nie mógł jednak przewidzieć, jaką siłą dysponuje moja ręka uzbrojona w rękawicę bokserską z podkową w środku... Teraz bez jakiegokolwiek sprzeciwu zabrałem korbę. Ściągnięcie drabinki było już dziecinnie proste. Kilka szczebli i byłem na dachu. Widok był owszem ładny, nie mogłem jednak znaleźć nic konkretnego, aż tu... pod nogami zauważyłem niewielki przedmiot, było to najzwyklejsze pudełko zapałek, moją uwagę jednak przyciągnął napis NIGHTOGRAINS CLUB, wydało mi się to interesujące.

Po zejściu, na dole czekał inspektor, mój wybawca jeszcze raz okazał się niezastąpiony, wręczył mi kluczyki do samochodu, które wcześniej zgubiłem. Decyzja powrotu do biura okazała się fatalna w skutkach, otóż gdy szedłem sobie ulicą z zaułka wychylił się "mój znajomy czarny osiłek". Łatwość z jaką powaliłem go wcześniej z nóg dodała mi odwagi bez jakichkolwiek oporów podszedłem do niego, krzyczał coś o korbie i tym, że mi nie daruje. Przeliczyłem się jednak, czarnuch chwycił mnie za szmaty i wciągnął do zaułka. Twardą miał rękę - nie powiem. Na dodatek bliskość ściany sprawiła, że moja głowa zetknęła się z nią brutalnie. Jak pech to pech, kolejny raz wpadałem w otchłań nieprzytomności. Zmierzchało już gdy odzyskałem świadomość. Migotający z początku obraz zaczął nabierać ostrości. Krótka konfrontacja myśli i znów wiedziałem co należy zrobić. Bez większych problemów odpaliłem samochód i udałem się w stronę centrum miasta.



Epizod II

Detektywistyczny instynkt kazał mi niezwłocznie sprawdzić jedyne miejsce w mieście gdzie można było kupić cygara Black Death - sklepik mojego znajomego Charla. Są jednak prawdziwi przyjaciele na tym świecie (a ja jestem farciarzem), Charl pożyczył mi pieniędzy dowiedziałem się poza tym, jak wygląda facet, który kupował ostatnio Black Death'y. Istotne było również to, że miał laskę. Na "do widzenia" wziąłem jeszcze gazetę i pożegnałem starego kumpla. Przeczuwałem, że informacje uzyskane od Chińczyka mogą się przydać i rzeczywiście bramkarz w klubie stawiał z początku opory lecz gdy tylko zobaczył forsę zmiękł. Przy barze zagadnąłem do atrakcyjnej panienki, przeprowadzona odpowiednio (niech żyje potęga pieniądza) rozmowa i mała wygadała się, że spędziła noc z niejakim Augustem Belingerem, który mieszka w hotelu Paradise, potwierdziła rysopis który uzyskałem od Charla. Byłem pewien, że jestem bliski rozwiązania zagadki. Postanowiłem sprawdzić hotel.

Od boya hotelowego dowiedziałem się w którym pokoju mieszka Belinger. Wjechałem windą na górę. Kluczami zdobytymi w hotelowym holu otworzyłem drzwi do pokoju. Dało się zauważyć, że jest on zamieszkany, zauważyłem laskę leżącą na krześle - byłem pewien, że dobrze trafiłem. Tak naprawdę warty uwagi był tylko notes na nocnej szafce. Przeczytałem go dokładnie, moją uwagę zwróciła informacja o spotkaniu Belingera z niejakim Smithem w klubie Nightogranis, na marginesie było napisane "konieczny TodayNews". Domyśliłem się, że to znak rozpoznawczy. Nie byłbym prawdziwym detektywem gdybym nie sprawdził tego spotkania. Wyszedłem pośpiesznie z hotelu. Idąc w stronę Nightograins nie zawadziło wstąpić do remontowanego budynku; zabite deskami wejście rozwaliłem bez trudu nogą. W środku zauważyłem śpiącego na linie włóczęgę. Jako, że obdartus stał się zbyt agresywny i wyleciał na mnie z nożem potraktowałem go delikatnie baseballem. Wziąłem linę i ... tak już wiem później był "Nightogranis".

W środku zauważyłem faceta w kremowym garniturze, na jego stoliku leżała gazeta Today's News. Podszedłem do niego, okazując swój znak rozpoznawczy. Przedstawił się jako Smith i od razu zaproponował przejście w ustronniejsze miejsce w celu uregulowania należności. Gdy byliśmy na zapleczu Smith zaczął odliczać gotówkę, coś jednak mi nie pasowało, hmmm... dlaczego nie zrobił tego wcześniej - pomyślałem. Był to w każdym bądź razie dobry moment, na pozbawienie świadomości tej gnidy. Dla pewności skrępowałem mu ręce, by po przebudzeniu nie nabruździł.

Gdy wróciłem, przy stoliku siedział facet z umówiony znakiem na stole, podszedłem do niego, przedstawiłem się jako Smith i zręcznie wyrecytowałem tekst o spokojniejszym miejscu, proponując jednocześnie Cotton Club. Chciałem pociągnąć Belingera za język, nie był jednak chętny do rozmowy. Tuż przed lokalem namierzyła nas bryka mafii. Jakiś cyngiel puścił długą serię, przerywając wieczorną ciszę. Dzięki Bogu zasłonił mnie mój samochód. Chwila i było po wszystkim. Belinger leżał na chodniku, a jego płaszcz z każdą chwilą nabierał coraz bardziej purpurowej barwy. Sprawdziłem Belingera, nic przy sobie nie miał. Mój wóz nie wyglądał imponująco ślady od kul gęsto ogarnęły karoserię, wyglądała jak ser szwajcarski. Po chwili na miejscu byli stróże prawa. Policjanci na szybko chcieli ogarnąć przebieg wydarzeń, na moje szczęście bardziej interesował ich trup i facet z Cotton Clubu, który przy wysokim

stopniu zaawansowania gestykulacji objaśniał kolejność zdarzeń.

Nie mogłem tracić czasu, przy nadarzającej się okazji gdy policjanci spisywali zeznania świadka, wymknąłem się niepostrzeżenie (mimo szczerych zapewnień, że poczekam na inspektora w celu dalszych wyjaśnień).
Mniemałem, że samochód zostanie odholowany do najbliższego warsztatu. Taryfiarz stojący przed klubem powiedział mi, że mechanik Frank naprawia wóz za butelkę whisky. Od starego kumpla John'ego Flaszeczki dowiedziałem się, że whisky bez trudu mogę zdobyć w gorzelni. Frank zapewniał, że uwinie się z naprawą w ciągu kilku godzin. Tymczasem postanowiłem się rozejrzeć, ku mojemu wielkiemu zdziwieniu na podwórzu warsztatu zauważyłem samochód z którego przed chwilą do mnie strzelano. W schowku znalazłem wejściówkę do kasyna! - za nic w świecie nie mogłem sobie jednak przypomnieć gdzie w mieście jest kasyno!?! Poszedłem pod adres jaki widniał na wejściówce, zamiast kasyna zastałem elegancką restaurację. Facetowi stojącemu koło kontuaru wręczyłem wejściówkę a on otworzył mi drzwi.



Wnętrze sprawiało miłe wrażenie, swoim ubiorem zasadniczo różniłem się od gości jaskini hazardu. Nie pozostawało mi nic więcej jak wypytać się tego i owego o jakieś informacje. Coś jednak musiałem zrobić nie tak, bo po chwili góra mięśni przedstawiając się jako ochrona kasyna kazał mi iść za sobą (a właściwie przed sobą). Nie mogłem się oprzeć takim argumentom - trzydziestka dziewiątka z długą lufą. Ochroniarz zaprowadził mnie do przestronnego, bogato zdobionego pokoju.

Za rzeźbionym, dębowym biurkiem siedział mężczyzna około 50-tki. Wyglądał na Włocha. Rozkazał coś po włosku swojemu przybocznemu bandziorowi. Boss spojrzał na legitymację:
- "Bardzo mi miło panie Orlando, co pana sprowadza w nasze skromne progi"; próbowałem się tłumaczyć mówiąc, że działam z polecenia Bellingera itd.
- "Znam osobiście pana Bellingera nie przypominam sobie by kiedykolwiek korzystał z pomocy prywatnego detektywa".
- "Znał pan" - poprawiłem go i opowiedziałem o strzelaninie na ulicy. W tej chwili z rogu pokoju wybiegła z płaczem kobieta, której wcześniej nie zauważyłem. Dobrze pamiętam, że nim zamknęli mnie w piwnicy, ochroniarz Scalettiego napomknął coś o spotkaniu w porcie. Nie powiem, bardzo mnie to interesowało, ale tymczasem drewniane drzwi wyglądały bardzo solidnie, byłem prawie pewien, że wpadłem na dobre. Wspominałem, że farciarz ze mnie? No więc, po chwili pod drzwiami usłyszałem kobiecy głos. Przedstawiła się jako Elizabeth, siostrzenica Scalettiego, miała romans z Belingerem i podejrzewała, że jej ukochany został zamordowany na zlecenie stryja. Zaoferowała mi pomoc wsuwając łom w wąski prześwit drzwi.

Wziąłem się do pracy nie trwało to długo. Metalowy zatrzask wygiął się jak kawałek blaszki, a drzwi stały przede mną otworem. Wróciłem ostrożnie na parter, w pokoju bossa, z szuflady biurka wyciągnąłem swoje rzeczy. Przed wyjściem zerknąłem na papiery leżące na biurku, wśród nich był dokumenty potwierdzające wyruszenie transportu broni z pobliskiej jednostki wojskowej, miejscem przeładunku była przystań WEST HARBOUR. Rozkaz był podpisany przez majora Stewarta. Informacja ta była na tyle cenna, że jej zignorowanie portu byłoby niewybaczalne. Wyszedłem z pokoju. Strażnik miał pecha - chyba do końca życia nie będzie jadł klusek na parze. Swoją drogą piękny lot przez barierkę - było na co patrzeć.

Frontowe drzwi były zamknięte tylko do czasu - jeden strzał załatwił sprawę. Potrzebny był mi transport, przypomniałem sobie uwagi taksiarza i Johny'ego "Flaszeczki". W gorzelni odwrócenie uwagi robotników było proste - na podwórzu odpaliłem korbą ciężarówkę, dobiegły mnie głosy "...Joe już wrócił, koniec roboty chłopcy..., zbieramy się" czy jakoś tak - i kiedy wyszli z hali bezczelnie zabrałem butelkę whisky. U Franka odebrałem samochód regulując należność whiskacem. Przyciskając pedał gazu mknąłem w stronę przystani.

Epizod III

Zaparkowałem w pobliżu zaułka, gdzie jakiś pijaczek opróżniał butelkę rumu, biedaczysko miał już wyraźnie dosyć. Na głównej ulicy zacząłem się trochę rozglądać - warsztat szkutniczy, knajpa, smażalnia, ooo 5 centów. Wszedłem do knajpy "Bloody shark", za browar marynarz sprezentował mi paskudnie wyglądający kawałek wędliny. Nakarmiłem tym czymś psa szkutnika, przez co bydlę przestało ujadać, teraz bez trudu mogłem zabrać szczypce do cięcia blachy.

Wejście do portu zamykała brama, tak, właśnie po to brałem szczypce. Wróciłem do zaułka, biedny menel już zasnął, bez trudu zabrałem mu prawie jeszcze pełną butelkę rumu. Na nabrzeżu portowym zauważyłem, że coś się święci, koło budynku magazynu stały samochody i kilku facetów z karabinami maszynowymi. Nie ryzykowałem spotkania z nimi. Na przystani, spotkałem wilka morskiego, miłą pogawędkę zakończyliśmy transakcją wymienną - rum, lina. Wracając, w poszukiwaniu czegoś co pomogłoby mi wejść na pokład pobliskiego kutra, wpadłem w labirynt skrzyń. I tutaj nie obyło się bez niespodzianek, tuż przede mną całkiem nagle stanęło stanęła połowa portowej żulerni (no dobra, był tylko trzech). Kilka strzałów do tańca i chłopcy ruszali się jak mróweczki, jeden z nich zgubił nawet jakieś żelastwo. Zauważyłem starą rozbitą skrzynię - dzięki jednej długiej desce będę mógł wejść na stary statek - pomyślałem. Za pomocą... tego no... żelastwa! udało mi się oderwać odpowiednią deskę.

Korzystając z wyrwanej deski wszedłem do kajuty kutra. Wnętrze było mierne, moją uwagę zwróciła jednak "mała" kotwica na ścianie którą niezwłocznie zabrałem. Teraz wystarczyło podejść pod halę i korzystając z tego, że strażnik patrolował ciągle tę samą drogę w odpowiednim momencie wejść do środka. Tak, czułem że to moment bliski rozwiązania zagadki, żeby tylko czegoś nie spartaczyć. Z głębi hali dobiegały mnie głosy, rozejrzałem się dookoła, zauważyłem magnes wiszący pod dachem, a także drabinkę prowadzącą na kondygnację hali. Zachowując daleko zaawansowaną ostrożność przeszedłem w drugą część hali. I cóż za piękny widok: ciężarówka z wojskowymi inicjałami, ciężarówka cywilna, dwóch facetów ze spluwami, jeden wojskowy i mój znajomy Scaletti. To było niewątpliwie defraudowanie wojskowego mienia. Bardzo interesowało mnie o czym gada tych dwóch ważniaków, podszedłem więc bliżej.

- "...wyśmienicie majorze, czy następnym razem będzie więcej karabinów",
- "Będę się starał, ale to będzie drożej kosztowało";
- "Oh, drogi majorze pieniądze, to nie problem, jeśli jesteśmy już przy problemach co tam z z policją?",
- "Nie docenia mnie pan, don Scalleti postaraliśmy się o wszystko, dobrze nam się współpracuje z inspektorem Rogersem, wkrótce powinien się z panem skontaktować"
- "Słyszałem, że po całym mieście węszy jakiś prywatny detektyw, nie będzie sprawiał kłopotu?",
- "O to też już się postaraliśmy, martwi nie sprawiają kłopotów."

Poczułem się trochę nieswojo po tych słowach, jednak wiele było dla mnie już teraz jasne. Koniecznie musiałem się wycofać. Zrobiłem to naprawdę po mistrzowsku, dźwignia odłączyła napięcie od elektromagnesu, a przyczepiona do niego belka narobiła nieprzeciętnego hałasu. Mafiozi pospiesznie wybiegli by sprawdzić co się stało, wykorzystałem ten moment i wyszedłem po drabince prowadzącej na dach. Teraz zręczne połączenie kotwicy z liną, celny rzut i mogłem zjechać na linie wprost na dach ciężarówki, uważając przy tym na strażników - rzecz jasna. Po chwili ciężarówka ruszyła w nieznanym mi kierunku.

Epizod IV

Podróż przypominała jazdę na dzikim ośle ale dało się przeżyć, zmarznięty i odrętwiały wjechałem nad ranem do koszar - tak to były niewątpliwie koszary. Ciężarówka wjechała z wolna do wielkiego hangaru, gdy kierowca zamknął drzwi budynku, zszedłem z brezentowego dachu. Drzwi były zamknięte, no cóż trzeba było temu zaradzić. Wyciągnąłem ze skrzyni narzędziowej samochodu topór, kilka minut pracy i drzwi posłusznie otworzyły się. "Teren koszar - nie mogę bezkarnie się tu przechadzać" - pomyślałem, trzeba było na to znaleźć sposób. Zauważyłem magazyn, niestety drzwi były zamknięte. By je otworzyć zrobiłem użytek z kawałka pręta wygiętego w imadle na kształt wytrycha. W magazynie przebrałem się w mundur oficerski, bez trudu wszedłem teraz do kwatery głównej. Pech chciał, że major Stewart (to ten zły) zajmował pokój przed pułkownikiem Williamsem (to ten dobry, przynajmniej taką miałem nadzieję) i za nic nie zechciałby mnie dopuścić do swojego przełożonego. Musiałem więc znaleźć sposób by wywabić majora z jego pokoju - nikt nie powiedział, że to będzie proste (ale w końcu nie przyszedłem tam dla przyjemności) .

W sekretariacie poprosiłem, przepraszam, rozkazałem powiadomić majora Stewarta o włamaniu do jednego z magazynów (szczyt bezczelności w moim wydaniu) i zawezwać go do wyjaśnienia sprawy. Następnie z sąsiedniego pokoju grzecznie wyprosiłem telefonistę. 997 i jak zwykle odebrał Tom, podając się za Stewarta poprosiłem inspektora by przyjechał do koszar w wiadomej sprawie. Mogłem teraz udać się do pułkownika. Rozmowa była krótka, pułkownik wyraźnie się zdenerwował gdy pokazałem mu papiery dokumentujące przeładunek. Wojskowy zadzwonił po żandarmerię. Niestety przeliczyłem się, bo w tym momencie do gabinetu wtargnęli major i mój przyjaciel inspektor, mierząc do nas z pistoletów. Obecność Toma bynajmniej mnie nie zdziwiła, po prostu ugiął się pod naciskiem Scalettiego (niech zginie siła pieniądza) i jego ludzi, biedny stary Tom, ciekaw jestem za ile oddał swoją odznakę Scalettiemu?

- "Tom, ty tutaj?" - zapytałem (raczej ironicznie).
- "Tak Jack, jestem zawsze tam gdzie grasują przestępcy."
- "Mnie uważasz za przestępcę, to przecież ty Tom bierzesz pieniądze od Scalettiego, jak pies wykonujesz każdą jego zachciankę."
- "Dosyć tego Jack, nie znasz sprawy, 30 lat byłem uczciwym policjantem i co z tego miałem? Scaletti przynajmniej dobrze płaci, daje ludziom pracę, nie jest jak myślisz Jack."
- "Zapomniałeś powiedzieć, że niewygodnych każe uciszać ołowiem"
- "Reynolds to była szuja, chciał coraz więcej pieniędzy, straszył Scalettiego, że będzie sypał."
- "A Belinger?"
- "Rutynowa sprawa, wprawdzie zawodowiec, ale to wszystko bardzo śliskie więc i jego trzeba było usunąć"

Żal mi był tego starego głupca Toma. Nie mogłem się jednak z nim zgodzić. Na szczęście sprawiedliwość tym razem zatryumfowała. Do gabinetu pułkownika wpadli chłopcy z MP, inspektor i major zostali ujęci, odetchnąłem z ulgą. Znowu moje zdjęcie znajdowało się na pierwszych stronach gazet - Jack Orlando wrócił - strzeżcie się przestępcy.

Dżoseph

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero



GT Interactive

No, tak, nie pomyliłem się, poniżej znajdziecie przewodnik strategiczny do Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero. To niezwykłe, prawda? Strategia mordobicia, combo, rzucania kuli lodowej itp.? Na pewno wzbudzi to w was podejrzenia. Ale spoko, program, o którym mowa nie jest kolejnym ogniwem w łańcuchu opowieści o Raydenie i morderczego turnieju o zbawienie świata. Macie przed sobą prawdziwą perełkę, i jeśli tylko byliście zainteresowani rzeczywistością Mortal Kombat, z ochotą zagracie w tę gierkę. O co chodzi? Otóż Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero dokładnie oddaje sens tytułu: niektórzy mówią nawet, że mamy tu do czynienia z grą... RPG. Może to przesada, ale z pewnością, po obejrzeniu MKM, cały "wszechświat" MK ulegnie na zawsze przemianie. W grze tej, która tak naprawdę jest platformówką połączoną z przygodówką i strzelaniną (hmmm), podobną do Flashbacka czy nawet Mario 64 (perspektywa 2D z elementami 3D), znajdziecie przede wszystkim odpowiedzi na "mitologiczne" pytania: w jaki sposób Rayden zdobywa siłę, dlaczego Scorpion nienawidzi Sub-Zero, kto pociąga za łańcuchy Shao Kahna? Jest to opowieść o Zagubionym Amulecie, który dzierży nowy zły facet z MK - Shinok, który jest też ostatnim bossem w Mortal Kombat 4. Odkryjesz te sekrety i zrekonstruujesz świat mitów tej legendarnej gry. Musisz tylko zrobić porządek z mnichami i odpowiednio uporządkować w swoim arsenale wszystkie magiczne, śmiercionośne niespodzianki, które dla nich przygotowałeś. Teraz tylko weź do ręki poniższą "instrukcję obsługi", a wszystko pójdzie gladko.

Droga na wschód do walki z mnichami:
Potraktuj ich z combo, następnie zaciągnij i zrób to jeszcze raz i znowu, i znowu. To będzie działać również w każdym innym miejscu w grze.

Poziom 1:

Zbij wszystkich, których możesz, abyś zdobył wystarczające doświadczenie do uzyskania kuli mrozu (frost ball) i uskoku (slide). Słupy można łatwo przejść - po prostu kopnij je i przebiegnij pod nimi, gdy uniosą się.

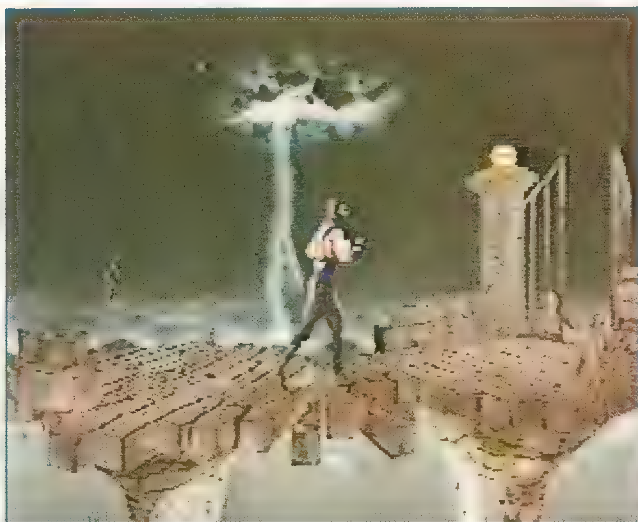
Boss: Skorpion. Właściwie to kawał. Zamroź go, a następnie wykonaj na nim potężne combo: HP, HP, LP, LK, LK, back=HK, i zamroź go znowu. To combo działa na każdym poziomie, z wyjątkiem mnichów z mieczami, w których przypadku wyjmujesz LP.

Poziom 2:

Sekret co do obracających się platform to wskoczyć wystarczająco szybko. Skocz, kiedy znajdują się mniej więcej na godzinie 1 od ciebie (Co za sformułowanie, panie redaktorze!). Skacz dalej, zanim nie spostrzeżesz, że powinieneś być w tej samej odległości, a rozwalisz to w mig.

Pierwszy klucz znajduje się ponad linami, przez które musisz przejść. Po prostu pędź dalej, a następnie idź na lewo, zamiast na prawo. Jak już zdobędziesz pierwszy klucz, idź na prawo do platformy z symbolem i użyj klucza. Pojawi się Maelstrom. Wskocz do niego i kieruj sobą tak, aby iść naprzód do platformy na twojej wysokości z lewej (możesz też kierować w dół i w górę w burzy!).

Idź trochę na prawo, a kiedy dojdziesz do zapadającego się mostu, spójrz w lewo. Pod platformą, z której przyszedłeś znajduje się drugi klucz. Weź go i idź do Maelstromu. Leć z nim do góry i wysiądź na prawo. Użyj klucza, aby otworzyć drzwi.



W tym pomieszczeniu możesz zmaksymalizować swoje doświadczenie. Bez względu na to, jak wielu mnichów zabijesz, będzie ich więcej i więcej. Po tym, jak to zrobisz i otrzymasz lodowy wybuch w górę i dół (up/down ice blast), stań na guziku i wejdź przez drzwi. Wewnątrz znajdziesz trzeci klucz. Weź go i od razu biegnij na lewo, w przeciwnym razie zostaniesz wessany przez wentylator (jak to się zdarza mnichom, cha, cha!). Idź z powrotem do burzy i skieruj się znowu na prawo. Tutaj spokasz najbardziej okrutną rzecz, jaką do tej pory widziałeś w tej grze - ruchome plaformy. •le wymierzam, kiedy skaczę dokładnie, gdy platforma osiąga swój szczyt. Zabiera mi to 95% czasu (nieraz wydaje się, że to przypadek, że giniesz).

Dojdziesz do trzeciego piętra. Otwórz je za pomocą trzeciego klucza. Teraz dochodzisz do serii przeszkód do pokonania. Przejdź przez platformy i nie naciskaj. Gdy dojdziesz do końca, zeskocz ze skraju i zostajesz wrzucony na arenę do walki z wichrowym bossem.

Boss: Wichrowy Gość (Wind Guy). Jest dość łatwy do przejścia, może z wyjątkiem małej pułapki czekającej cię na końcu. Po zamrożeniu go, dobiegnij i spuść mu 6 razy combo. Później biegnij za nim i jeszcze raz mu combo, rób to aż do końca platformy. Dalej, wróć i poczekaj aż zacznie za tobą lecieć. Uderz go z dobrze wymierzonego wybuchu lodowego, po tym jak przestanie wirować (właściwie, gdy zaczyna zwalniać) i następnie wytnij mu od góry serię z powietrza. Biegnij za nim i combo go i tak dalej... Gdy go załatwisz na dobre, pojawi się potężne tornado. Biegnij tak daleko na lewo jak możesz, aby ominąć zawieruchę. Uspokoi się po paru sekundach, a boss eksploduje zamieniając się w kawałki mięsa. Nieraz będziesz musiał tego spróbować parę razy.

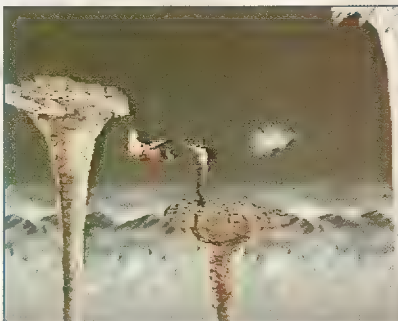
Poziom 3: Ziemia

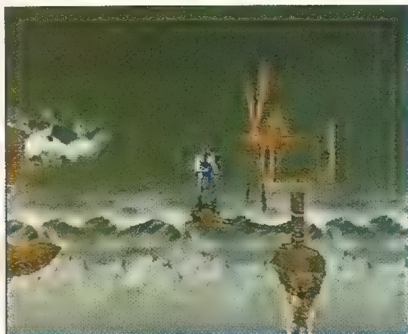
Poziom ten jest dość prosty i znajdują się na nim przynajmniej dwa życia za darmo. Po prostu bądź cierpliwy i poruszaj się wolno. Po pierwsze wskocz do drugiego dołu, który widzisz spośród tych, które otwierają się w ziemi i Voila! ukryte miejsce! zbierz stuff i wyskocz. Teraz kieruj się na prawo. Nie schodź na dół po linie, a zamiast tego idź na prawo aż znajdziesz klucz. Idź jeszcze trochę w prawo i weź następne wolne życie (2 jak na razie). Teraz idź z powrotem i na dół po linie, i otwórz kluczem drzwi na dole.

Załatw dwóch mnichów w dole i strzel przez sprężynę z prawej. Kiedy ustrzelisz ją, pojawi się następne życie z lewej.

Wirujący mnisi to dość trudna sprawa, ale można ich zabić, jeśli zamrozisz ich gdy tylko się teleportują. Skieruj się na prawo, a staniesz twarzą w twarz z bossem Ziemi.

Boss: Wielki Golem Ziemi (Big Earth Golem). Najważniejsza rzecz, o której musisz pamiętać walcząc z tym behemotem to cierpliwość. Pozwól mu, aby zrobił parę kroków naprzód, zanim zacznie





biec i atakować. Kiedy biegniesz, powinieneś najpierw przyłóż mu od góry, a następnie uderzyć go z wykopu (gdy podskoczysz). Idź z powrotem. Niech wykona dwa kroki naprzód, powtórz całą procedurę. Rób to dalej, aż nie wykończysz bossa.

Biegnij na prawo i chwyć przełącznik na murze. Wskocz na żyrandol, a on zabierze cię do drugiego klucza. Weź go i idź na lewo. Użyj klucz pod liną, która ma właściwy symbol. Otworzą się przejścia. Idź w górę po linie. Ten teren powinien wyglądać dość swojsko - zmierzaj na lewo aż dojdziesz do jednej z tych sprężynowych rzeczy, która strzela w ciebie. Idź w górę. Pobij mnichów na górze i podnieś kolejny klucz. Następnie wskocz do dziury, która otwiera się w ziemi. Zbierz życie i idź w górę na drugą stronę ogrodzenia. Zabij mnicha, jeśli nadal nie otrzymałeś powietrznego zamarcia (air freeze).

Idź na prawo, przez linę, i w stronę przeszkód. Przy końcu tego przejścia znajdują się trzy zioła i życie. Teraz wróć i idź w górę po linie. Idź na prawo i użyj trzeciego klucza. Gratulacje! Załatwiłeś Ziemię!

Poziom 4: Woda

Woda jest dość łatwa, jeśli tylko jesteś ostrożny ze swoimi skokami. Dam ci wskazówki i każde rozwiązanie. Najpierw idź w prawo do pierwszego skrzyżowania. Teraz w górę, na prawo, w górę, na prawo, w górę, w górę, na prawo, w górę, na prawo - weź życie - teraz idź z powrotem na lewo i podnieś klucz. Wróć do początkowej krzyżówki i teraz w dół, na lewo...

Idź ścieżką i otwórz kluczem pierwsze drzwi. Wskocz na beczkę, a pomieszczenie zostanie wypełnione wodą. Jak już wszystko zostanie zalane, zeskocz na lewo i chwyć drugi klucz. Gdy już go masz, woda opadnie, więc wskocz z powrotem szybko na beczkę. Idź z powrotem do początkowej liny i idź na górę, na prawo, na górę, na prawo, na górę, na prawo. Teraz jesteś w wąskim przejściu z następnymi drzwiami. Idąc do tyłu (zrozumiesz dlaczego) użyj klucza i następnie natychmiast wybiegnij stąd.

Idź w dół, na lewo, w dół, na lewo, w dół, na prawo. Przejdź przez kałużę na beczce i weź ostatni klucz. Idź z powrotem do liny i zejdź na dół. Gdy dojdziesz już na dół, idź w prawo, a dalej na górę i w prawo. Otwórz drzwi i przygotuj się na walkę z wodnym bossem.

Boss: Wodny Facet (Water Guy). Ten gość jest zrobiony z wody. Jego najgorszy atak "żongluje" tobą, jeśli uchylasz się i robisz bloki. Rozwiązanie jest proste. Po prostu stój i blokuj i rzucaj na niego "mrozy". Kiedy jeden trafi, biegnij i zrób sześć ruchów. Powtórz. Kiedy umrze, idziesz do następnego poziomu.

Poziom 5: Ogień

To jeden z najcięższych poziomów. Przede wszystkim dlatego, że mnisi bardzo mocno cię uszkadzają. Pamiętaj, aby używać lodowego klonu (który zdobyłeś na ostatnim poziomie), aby łapać szybkich mnichów. Zacznij od pójścia na prawo.

Idź przez świątynię. Kiedy ją przejdziesz, na prawo znajdziesz dźwignię. Pociągnij ją, a platforma się obniży. Pognaj na nią i chwyć. Platforma weźmie cię do pierwszego klucza. Idź znowu na prawo.

Idź dalej na prawo, aż nie trafisz na linę. Idź nią w dół i kieruj się po ścieżce do drugiego klucza i życia. Wróć do liny, wejdź na górę. Teraz znowu na prawo.

Dalej na prawo. Przejdź przez wagi. Idź na prawo. Idź po linie do góry, i na prawo. Trafisz na następny przycisk, który obniży platformę. Pociągnij przycisk i wbiegnij na lewo, dostaniesz się do położonego niżej terenu. Chwyć ostatni klucz i pociągnij tu przełącznik. Platforma wzniesie się tym razem z prawej. Biegnij na prawo, wskocz na nią i wyżej do wyjściowych drzwi. Użyj wszystkich trzech kluczy i przygotuj się do walki z bossem.

Boss: Demon Ognisty (Fire Demon). Ten gość jest umiarkowanie twardy, ponieważ nie możesz go po prostu zamrozić. Ale jest tu dość łatwe rozwiązanie. Kiedy on idzie w twoją stronę, podetnij go, podbiegnij i wykonaj 6 combo. Jeśli wciąż stoi, dojdź do zasięgu podcinki i powtórz procedurę. W końcu to zadziała.

Gratulacje! Załatwiłeś żywioły i otrzymujesz (dość kiepski) film. Choć muszę przyznać, że Rayden wygląda nieźle.

Poziom 6: Więzienie duszy.

Biegnij na prawo. Strażników można załatwić bardzo łatwo (6 moverów), ale wolę też nieraz obniżyć się przy tych uzbrojonych, aby wybić im ich spluwy. Przejdź za młot, a trafisz do pomieszczenia, w którym musisz załatwić 2 zakapturzonych mnichów. Zabij ich (zamrożenie z podcięciem działa super!) i dalej idź w prawo. Kiedy przejdziesz przez elektryczną bramę, zostaniesz wtrącony do więzienia.

Spotykasz tam nieumarłego skorpiona. Zwalcz go.

Boss: Nieumarły Skorpion (Undead Scorpion). Po prostu zamroź go i "zacombuj" go. Dość łatwe. Jeśli uda mu się dźgnąć cię, trzymaj po prostu blok, a nie będzie w stanie wykonać na tobie combo.

Po tym, jak załatwiłeś już skorpiona, idź na prawo aż nie dojdziesz do klucza od windy. Gdy go już będziesz miał, idź na lewo i w górę do pierwszej windy. Wykonuje się to przez naciśnięcie L1 i trójkąta. W dole jest L1 i x. Na pierwszym piętrze idź na prawo, a dostaniesz drugi klucz. Teraz zeskocz z platformy na prawo. Wylądujesz na windzie. Idź w górę na drugie piętro i na prawo, aby załatwić następnego bossa.



Boss: Robot z Ostrzem-Piłą (Sawblade Robot). Jest pewien schemat, jak wykończyć tego drania. Jeśli tego nie wykonasz, umrzesz. Zabawne, co nie? Ok, pobiegnij i naciśnij HK, hp (to nie combo, więc mierz dokładnie), a następnie kopnij z wyskoku. Wycofaj się poza zasięg, kiedy pokazuj,e co potrafi, teraz biegnij i powtórz. To wszystko na ten temat.

Chwyć klucz od poziomu i dalej, w lewo. Do tyłu, do winy, którą widziałeś za wielkim młotem. Idź w górę na drugie piętro i na prawo. Znajdziesz windę, która weźmie cię na trzecie piętro. Pojedź nią i weź Urnę Mocy (Urn of Strength). Teraz biegnij na prawo i zeskocz z krawędzi. Wylądujesz na windzie, którą pojedziesz do bossa. Idź w górę i potem jeszcze raz w prawo. Idź na górę na trzecie piętro na następną windę i idź znowu w prawo.

Teraz musisz użyć Urny Mocy, a następnie kopnij z wyskoku statuę Shinnok. Kiedy upadnie, wejdziesz na most do następnego poziomu.

Poziom 7: Most Nieśmiertelności

Idź na prawo i spadnij z pierwszej krawędzi, którą dostaniesz. Voila! - kolejna ścieżka (ten poziom jest trochę do d..., bo pełno w nim ślepych skoków). Idź ścieżką w dół, a dojdziesz do pierwszego bossa - jeźdźcę z dinozaurem. Lubię tu używać jednej z moich formuł, ponieważ jest tutaj w sumie 4 bossów i nawet ze schematem trudno ich pobić. Z formułą powinieneś pokonać ten poziom z jednym życiem.

Pierwszy Boss: Dino-Jeździec - Gość na dinozaurze (Dino Rider)

Oto moja strategia. Poczekaj, aż dino zaszarżuje w twoją stronę. Teraz podskocz i zrób opóźniony kop z wyskoku. Jeszcze raz, a następnie odskocz. Dino albo zaatakuje cię (wtedy powtarzasz repertuar), albo dmuchnie ogniem, i wtedy musisz skoczyć, aby raz go trafić i odskoczyć. Po tym, jak załatwisz pierwszego bossa, weź pierwszy klucz.

Idź z powrotem na górę i zacznij od nowa. Po sekundzie wpadasz na drugiego bossa.

Drugi Boss: Mechaniczna Zbroja-Miotacz Płomieni (Mecha Flamethrower Armor)

Uważaj, ten gość może cię wziąć i pomachać tobą w nieskończoność
(albo aż nie umrzesz). Ale jest dość łatwy. Pobiegnij i kopnij z wysoka (stojąc, nie cofając się), a następnie zrób szybki kop z wyskoku. Cofnij się poza zasięg jego łap. Gostek spróbuje teraz użyć swoich płomieni do rzucania - w tym wypadku szybko powtórz czynności. Jeśli spróbuje skierować się ku tobie, podbiegnij i natychmiast zaatakuj. Po załatwieniu bossa, weź drugi klucz.

Trzeci Bos: Broń Maszynowa - Mechaniczna Zbroja (Machine Gun Mecha Armor)

Ten sam schemat załatwia tego gościa tak jak tego drugiego od zbroi. Bądź po prostu ostrożny, ponieważ nie możesz teraz biegnąć przez pociski broni maszynowej, tak jak udawało ci się z ogniem. Po tym, jak pobijesz gościa (musisz liczyć się z tym, że zostaniesz trochę poobijany) idź na prawo. Zeskocz z platformy z bossem i idź na prawo. Wskocz do pierwszej szczeliny, a spadniesz przez następną do bossa nr 4!

Czwarty Boss: Mechaniczny Miotacz Płomieni (Mecha Flamethrower). Tak jak przy pierwszym bossie. Otrzymujesz od niego trzeci i ostatni klucz. Weź windę i jedź na górę. Idź na prawo. Przejdź za macki, a nie trafią cię. Przeskocz nad kolcami, załatw strażników i użyj klucza. Gratulacje - pokonałeś most.

OSTATNI BOSS: Shinnok - właściwie nie można go zabić. Co możesz zrobić, to poczekać aż rzuci swoją kulę ognistą i zamrozić go. Teraz pobiegnij do portalu po przeciwnej stronie i dostań się za niego. Zamroź go jeszcze raz, ale dobrze. Teraz podejdź do niego i naciśnij L1, aby wziąć amulet. Teraz facet przekształca się w potwora. Biegnij do portalu, który otwiera się z drugiej strony i ciesz się, że to już koniec.

opr.MaT

I-War

Particle Systems

Być może nie dla wszystkich, ale bez wątpienia dla niemałej rzeszy graczy produkt Particle Systems zbyt prosty nie jest, a co gorsza nie ma możliwości zmiany poziomu trudności. Z tego też powodu warto zapoznać się w chwilach zwątpienia z poniższym poradnikiem. Jeśli jednak idzie twej załodze całkiem nieźle, to nie psuj sobie zabawy, bo mimo iż tekst który czytasz przygotowany został w taki sposób by wyjawiać jak najmniej tajemnic z samej historii, to jednak niejedną można z niego wywnioskować i już po niespodziance. Wszystkie potrzebne informacje są przecież w czasie lotu lub briefingu przed nim podawane, wystarczy je czytać ze szczególnym uwzględnieniem porad twego komputerowego załoganta. On nie jedno w swym życiu przeszedł i jego uwagi, choćby cyniczne, warto dokładnie przeanalizować.

A teraz już koniec ględzenia, panie i panowie, do maszyn. Zaczynamy oczywiście od treningu.

NAV Basic

Silniki korekcyjne na brzuchu korwety są znacznie mocniejsze od bocznych, dlatego najlepiej manewrować jest w taki sposób by wskaźnik celu - kółko na środku konsoli nawigacyjnej - skierowany był przez cały czas do góry. Między obręczami warto przyspieszać poza ustawowy kilometr na sekundę, ale przy takiej prędkości nie obejdzie się bez latania bokiem, więc przed ostrym zakrętem wypada nieco zwolnić. I jeszcze jedna uwaga - by zakończyć misję trzeba ręcznie, po skończonej pogaduszce z instruktorem, schować ramię komunikacyjne wciskając Shift-V albo też ściągnąć patcha, gdyż w przeciwnym wypadku nie zadziała Shift-Q.

NAV Advanced

Całą misję najprościej zwalić na autopilota wciskając po wybraniu jako cel nawigacyjny korwety instruktora klawisz F7, czyli trzymania formacji. Później zostaje już tylko podziwianie widoczków.

NAV Docking

By zyskać na czasie odłączaj się od kontenerów gdy tylko korweta poruszać się będzie wprost na "łapkę" z maksymalną prędkością, nie czekaj także bezczynnie na przechwycenie, tylko dokuj do następnego pudła.

WEP Basic

Najprościej lecieć niezbyt szybko z komputerowym namierzaniem celów, ale można także przejść na celowanie ręczne, co znacznie zwiększa szybkoszczelność PCB; trzeba jednak, by trafić, manewrować całą jednostką.

WEP Advanced

Najsłabszy punkt głównego celu to silniki, czyli ogólnie tylna półsfera - z innych stron przy pomocy PCB można go tylko pogłaskać. Innym wyjściem jest wypalenie w niego wszystkich rakiet, także tych z tylnych wyrzutni - najlepiej skorzystać w tym celu z konsoli bojowej (F3) - rozłożenie na czynniki pierwsze praktycznie murowane i to bez zbytniego wysiłku.

WEP Tactical

Przede wszystkim jest to misja grupowa i z pomocy skrzydłowych korzystać trzeba. W dowodzeniu nimi najważniejsze są klawisze 2 (dołącz do szyku) i 3 (atakuj mój cel) - jest jeszcze parę innych, opisanych dokładnie w instrukcji, ale w czasie tej misji raczej się nie przydadzą.

The Infinity Battle

Zajmij się wrażymi jednostkami w kolejności od najmniejszych do największych. Wracaj w pobliże punktu Lagrange'a jak to tylko będzie możliwe, wrogowie po przejściu przez niego tracą nieco czasu na zorientowanie się w sytuacji, co staraj się maksymalnie wykorzystać. Gdy przybędą skrzydłowi skorzystaj z ich pomocy podobnie jak w misji poprzedniej, sami niestety zbyt wiele nie zdziałają. Warto także dokować do pojawiającego się czasami transportowca z zaopatrzeniem i uzupełnić zapas rakiet. Na większe jednostki, zwłaszcza krążowniki, nie atakuj w pojedynkę - jedynie z pomocą skrzydłowych masz niezerowe szanse na wyjście z tego cało. Przed samym atakiem użyj Disruptor Missile, co powinno ostudzić nieco ich zapał do walki.

Po treningu pora na prawdziwą walkę, czyli misje główne. Podane są w kolejności swych numerów, notabene jawnie się nigdzie nie pojawiających, ale skoro i tak można przechodzić je zazwyczaj w różnej kolejności, to znacznie ważniejsze są same nazwy pozostawione z tego powodu w wersji oryginalnej.

Salvage

Początkową rozmowę można przerwać w dowolnym momencie poprzez oddokowanie (klawisz U). By zadokować do Dreadnoughta trzeba najpierw spowolnić jego rotację korzystając ze zdalnego połączenia z konsoli dowodzenia (klawisz F1). Późniejszy atak min nie jest wprawdzie zbyt groźny, jednak najlepiej walczy się z nimi korzystając konsoli uzbrojenia (klawisz F3).

Routine Patrol

Zgodnie z dialogiem trzeba zadokować do Emeric Pressburgera i ewakuować jego załogę na swoją jednostkę. Z atakujących Indiesów nie trzeba gonić tego uciekającego w kierunku jednego z punktów Lagrange'a, ale jego destrukcja zwiększa ocenę misji.

Gatekeeper

Najbezpieczniejsze miejsce znajduje się z tyłu punktu Lagrange'a z GunStarami na pozycjach bezpośrednio przed dziobem korwety. Jest to pierwsza misja, której przejście bez używania konsoli bojowej graniczy z cudem. A dalej jest jeszcze gorzej...

A New Force

Głównym zadaniem po teście nowych myśliwców jest powstrzymanie każdego uciekającego z systemu statku Indiesów, pozostałe jednostki mogą nieco poczekać.

Broken Contact

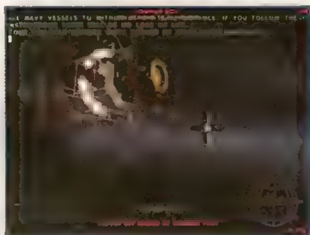
Kluczem do znalezienia przekaźnika są niezidentyfikowane statki - gdy tylko pojawią się na skanerach rusz za nimi w pościg. W walce przy samym przekaźniku głównym problemem jest sama jego obecność, nie można go w końcu uszkodzić. By wcisnąć mu reset trzeba wprowadzić do jego wnętrza sondę, a jedyną tam drogą jest mały okrągły otwór z przodu. W środku wystarczy już tylko włączyć automatyczne dokowanie. Tak na marginesie: warto zwracać uwagę na pojawiający się na wskaźniku celu duży X - oznacza on kurs kolizyjny, z którego wypada jak najszybciej zejść.

The Siege

W bitwę zaangażowane są znaczne siły, zarówno po jednej jak i po drugiej stronie, trzeba więc stale rozglądać się dookoła by nie skończyć jako zadrapanie na burcie jakiegoś krążownika. Przy późniejszej ocenie bardzo duże znaczenie ma trzeci kawałek kosmicznego śmiecia, warto więc śledzić jego trajektorię.

Evacuation

Głównym celem jest ewakuacja wszystkich z tajnej bazy, ochronę uszkodzonego transportowca



Evac 3 można sobie więc od biedy odpuścić. Kluczem do sukcesu jest tutaj sprawne dowodzenie skrzydłowymi, bez ich pomocy próba dokowania do stacji to samobójstwo w najczystszej postaci.

Morgan

Miny mają skuteczny zasięg około trzech kilometrów, poza tym dokować mogą tylko do śluzy znajdującej się z przodu kontenera; nie trzeba jednak zaminować ich wszystkich. Jeśli nie chcesz słuchać co Morgan ma ci do powiedzenia wycofaj się, gdy tylko zrobi się gorąco, na z góry upatrzone pozycje przy składziku. Miny powinny zrobić swoje, podobnie jak piraci Erica, który zbytnią sympatią do tytułowej damy akurat nie pała. Porozwalają się nawzajem nawet bez pomocy Marynarki.

Neutronium Galore

Buńczuczny transporter Frisian Tapestry trzeba tylko lekko nastraszyć a nie zniszczyć. To po pierwsze. Po drugie przed rozprawą z piratami warto odczepić przy pomocy PCB parę pseudo mostków od unieruchomionych korwet - namiary na nie przekazuje jeden z członków tej mniej szczęśliwej jednostki, kończącej swój żywot jako kosmiczny pył. Z tak przygotowaną armadą można bez najmniejszych problemów rozetrzeć piratów w pył, wystarczy tylko powydawać skrzydłowym nieco rozkazów Attack Target.

Asteroids Deilox

Ponieważ obydwa asteroidy rozpadają się po pierwszym strzale na mniejsze kawałki wypada w momencie oddawania pierwszego strzału znajdować się tuż przy nich by rozwalić wszystko zanim się od siebie za bardzo oddali - zniszczyć trzeba bowiem wszystkie kawałki i to zanim uderzą one w powierzchnię Srebrnego Globu.

Test Pilot

Najprościej rozwalić bazę przy pomocy własnego arsenału korwety, znacznie większym wyzwaniem jest bez wątpienia zdalny pilotaż myśliwca z nieprzytomnym pilotem: jest on dużo szybszy i zwrotniejszy od twego standardowego statku, ale nie ma co liczyć na mocne tarcze czy pancerz. Poza tym w czasie takiego pozbawienia jaźni Dreadnought jest atakowany przez jednego Indiego: można albo wrócić myśliwcem albo zostawić go na chwilę bez opieki i pokazać siłę ognia swej stu sześćdziesięcio dwu metrowej kupy złomu. Statki Indiesów będą także próbowały przechwycić uszkodzony myśliwiec prowadzącego, trzeba się więc z nimi dość szybko rozprawić - w przeciwieństwie do bazy będą bowiem próbowały uciec z systemu.

With Extreme Prejudice

Po pokazaniu się Indiesów najważniejsza jest ochrona statku prezydenta, nie dawaj się więc pod żadnym pozorem od niego odciągnąć. Excalibur może zostać bardzo łatwo unieruchomiony, co przy jego początkowym kursie kończy się zderzeniem z Phobosem i powtarzaniem misji. Inna sprawa, że bez patcha jest ona i tak praktycznie nie do przejścia...

A New Frontier

Statek badawczy należy od siebie odczepić około dziesięciu kilometrów od asteroidu, inaczej Indiesi nie będą mogli go przechwycić i pozostanie tylko wcisnąć Shift-Q. Poza tym walka z nimi w pierwszym spotkaniu nie ma sensu, zbyt szybko wysiada "poprawione" przez ekipę naukowców uzbrojenie i trzeba sobie z nimi na spokojnie po-

gadać. Potem już tylko powrót po myśliwce oraz zdalne nimi pokierowanie kończące się trzema wybuchającymi stateczkami wroga.

WEP Advanced II

Nie warto podlatywać do wrażego "lotniskowca" zbyt wcześnie, bo skoncentrowany ogień wszystkich wypuszczonych przez niego myśliwców jest raczej nie do przeżycia, co innego gdy już się podzielą na mniejsze grupki. Ważne jest tylko zbytnie nie oddalanie się od stacji, inaczej padnie łupem jakiegoś zbłąkanego Indiego. Samo zniszczenie przerobionego transportowca nie jest niezbędne; jeśli nie chcesz, by uszedł z życiem uważaj na ostatnią, wypuszczaną w krytycznej sytuacji, grupkę myśliwców.

Surgery

Jedynym sposobem na powstrzymanie EAD przed produkcją kolejnych fal myśliwców jest rozwalenie jego CPU. Znajduje się on w środku obok zbiornika z antymaterią - najpierw wypada zrobić sobie trochę wolnego miejsca w przestrzeni, bo inaczej wraże stateczki będą bardzo nachalne, potem podlecieć od wlotu i pojedynczo oddawać strzały do czasu, gdy inżynier pokładowy poinformuje o pomyślnym wyłączeniu jednostki kontrolnej. Teraz wystarczy już tylko poczekać na zakończenie dokowanie przez statek obsługi technicznej.

Venturi

Są dwie możliwości odparcia ataku Indiesów. Pierwsza, dla twardzieli, to zniszczenie wszystkich atakujących samodzielnie. Druga to poczekać, aż rządni paliwa zadokują do stacji, a następnie wysadzić ją z bezpiecznej odległości w powietrze paroma celnymi strzałami w główny zbiornik.
Tak na marginesie, to nie trzeba się spotykać z San Fransisco, można od razu skorzystać z punktu Lagrange'a.

Under New Ownership

Kapitan UNO po "miłej" pogawędce będzie chciał jak najszybciej wrócić do bazy i to bez ogona. Wyjściem z sytuacji jest przyczepienie do niszczyciela sondy (reconnaissence probe), co znacznie zwiększy zasięg skanowania pozwalając na śledzenie z bezpiecznej odległości. Po zbytnim zbliżeniu czeka nas bowiem walka zarówno z samym niszczycielem jak i wezwanymi posiłkami.

Metallake

Jest tylko jeden sposób na powrót do bazy z uszkodzonym napędem nadprzestrzennym: trzeba wlecieć na pokład startowy lotniskowca gdy ten zabiera się za przejście przez punkt Lagrange'a. Najpierw trzeba mu jednak zapewnić ochronę przynajmniej przed dwoma pierwszymi falami wrogów, a podczas samego wlatywania uważać na wykonywane od czasu do czasu ostre zwroty. Cały manewr najlepiej przetrenować sobie na samym początku misji, bo do najprostszych nie należy, a po co tracić na darmo dziesięć minut?

The Artifact

Gdy dolecisz już na miejsce walki Nairna z Chaosem będziesz musiał przede wszystkim przerwać promień ściągający blokujący tego pierwszego. Jedynym na to sposobem jest przelot przez promień swoją jednostką i możliwie blisko statku Chaosu - zakończy to blokadę Nairna, a poza tym będzie można w końcu normalnie walczyć.
Odpowiednie ustawienie napotkanych później wrót polega na strzelaniu do kolorowych światełek do czasu, aż wszystkie będą takiego samego koloru: w środku pojawi się punkt docelowy, którym powinna być oczywiście Ziemia.

The Precision Factor

Gdy zbiornik z antymaterią zostanie już odrzucony nie próbuj do niego dokować lub go zniszczyć bo powtarzanie misji gwarantowane. Jest inny sposób. Wróć do głównej bazy i zadokuj do "łapki". Wróć teraz jak najszybciej do dryfującej Śmierci i zrównaj z nią prędkość - najprościej użyć klawisza F9. Następnie staraj się złapać świństwo do "łapki", ekran błyśnie na żółto gdy ci się to już uda. Nie masz zbyt wiele czasu, śpiesz się! W całym tym dokładnym manewrowaniu pomocny jest oczywiście widok z zewnątrz przełączany klawiszami TAB/~.

Power Extreme

Ponieważ po zbliżeniu się na około trzydzieści kilometrów do wrażych transportowców masz do dyspozycji tylko pięć strzałów testowanej "armaty", więc najważniejsze jest takie się ustawienie, by jeden strzał przeleciał przez możliwie największą liczbę wrażych kolosów - są one niestety nie do zniszczenia w normalny sposób. Na mniejsze jednostki natomiast standardowe uzbrojenie wystarczy aż nadto.

Rebus

Jedynym większym problemem w tej misji jest znalezienie zaginionego przekaźnika. Kluczem jest tutaj wykorzystanie wskaźnika mocy sygnału FTL. Na początku włączamy napęd LSD, ustalamy szybkość na ok. dwadzieścia pięć procent maksymalnej i powoli wykonujemy obrót i pionie, ustalając ostatecznie kurs w kierunku najszybszego przyrostu mocy. Potem to samo wykonujemy w płaszczyźnie poziomej. Gdy odbierana moc osiągnie ponad dziewięćdziesiąt procent zguba powinna pojawić się na sensorach.

Conspiracy

W trakcie poprzedniej misji Obcy wyposażyli twoją jednostkę w dziwne urządzenie z panelem podobnym do pająka siedzącego na szczycie konsoli dowodzenia. Jego uruchomienie polega na kliknięciu pająćka myszką - zaczyna wtedy pulsować i jeśli przejdziesz za dowolnym statkiem przez punkt Lagrange'a znajdziesz się tam gdzie on.
W dalszej części misji trzeba podjąć decyzję: lecieć za COSA czy statkiem Indiesów. Po krótkiej burzy mózgów uruchom pająka i przechodź w nadprzestrzeń.

Nexus

Gdy na początku misji z punktu Lagrange'a wyjdzie wielki transportowiec zbliż się do jego kadłuba - zapobiegnie to wykryciu twej jednostki przez COSA, gdyż sygnał transportowca będzie znacznie mocniejszy. By przeprowadzić dokładne rozpoznanie odłącz mostek od reszty korwety i przeleć się dookoła bazy minimalizując użycie silniczków korekcyjnych - korzystaj z lotu swobodnego (klawisz ;).

Crusade

Transportowce zaznaczone są jako neutralne i z ich odszukaniem nie powinno być większych problemów. Niestety zdalna kontrola nie będzie wchodziła w rachubę ze względu na różnice w używanych protokołach, zmuszony więc będziesz do zadokowania i ręcznego naprowadzenia każdego z transportowców na COSA. W trakcie tej zabawy zwracaj co pewien czas uwagę na stan krążownika Sword of Vengeance i w razie potrzeby włącz się do bezpośredniej walki. Przy okazji warto sprawdzać także, czy nie przybyły posiłki (klawisz 1), gdyż jeden skrzydłowy jest ci docelowo w czasie tego zadania pisany.

Division

Twa korweta powinna znajdować się jak najbliżej ochranianej jednostki. Zwracaj także baczną uwagę na dialogi, szczególnie przed podjęciem jakiejkolwiek decyzji. Nie warto działać zbyt pochopnie, chyba że lubisz wykonywać misje po parę razy!

Justifiable Homicide

W czasie wykonywania tego zadania przyjdzie ci podjąć bardzo ważną decyzję: albo wykonasz dokładnie rozkazy prezydenta, albo przyłączysz się do New Alliance. Zależy to tylko od twej oso-



bistej oceny sytuacji, na szczęście później można powtórzyć misję i wybrać drugą ewentualność.

The Gift

Po spotkaniu z Megatransporterem zbliż się do jego pola LDS używając własnego tego typu napędu. Po wleceniu w nie będziesz mógł wyłączyć swój napęd - twą jednostkę przenosić będzie teraz sam transportowiec. Czeka ciebie jeszcze zniszczenie generatora pola znajdującego się na rufie statku, zbliżając się w jego pobliże postaraj się nie wejść w zasięg zbyt wielu stanowisk ogniowych.
Po zniszczeniu głównej struktury Megatransportera odłączą się od niego kontenery. We wszystkich znajdują się statki Indiesów, postaraj się więc je jak najszybciej zniszczyć, najlepiej przełączając PBC na sterowanie ręczne. Inaczej, gdy cały ten szmelc osiągnie gotowość bojową, znajdziesz się nagle w bardzo nieciekawej sytuacji.

Wild Weasel

Podczas pierwszego ataku rozwal wszystkie statki Indiesów z pierwszej fali, inaczej będą później nękały zarówno ciebie jak i Marines. Później niszcz przekaźniki dopóki wystarczająca liczba dział na asteroidach nie zostanie unieszkodliwiona przez Marines - teraz możesz się z powrotem rzucić w wir głównej walki niszcząc resztę Indiesów.

At all Costs

W początkowej fazie bardzo ważne jest krążenie w pobliżu asteroidów z działami i niszczenie wszystkiego co może zagrozić ich bezpieczeństwu. Nie daj się samemu wciągnąć w dalekie pogonie, wykorzystuj do tego celu skrzydłowego.
Jeśli Excalibur zacznie się wycofywać przestań sobie zawracać nim głowę - i tak mu nie możesz jeszcze nic zrobić. Pamiętaj o zdalnie sterowanych rakietach, są bardzo skuteczne przeciwko dużym statkom. Używaj ich jednak z niedużej odległości by zminimalizować czas, przez który korweta staje się całkowicie bezbronna.
Ponieważ głównym celem pozostaje przez cały czas ochrona centralnego asteroidu, więc, jeśli nie widzisz innego wyjścia, poświęć asteroidy z działami. Czasami jest to zresztą i tak jedyne wyjście by powstrzymać statki Floty przed zbytnim się do niego zbliżeniem.

Retribution

Nie niszcz PatComów Indiesów od razu po pojawieniu się ich w punkcie Lagrange'a, inaczej zapalnik bomby ustawiony zostanie na tak krótko, że nie będziesz miał możliwości oddalenia się na bezpieczną odległość. Gdy pojawi się jednak sama delikwentka zabierz się za ich eksterminację, zostawiając holowniki na deser - nawet gdy nie wystarczy na nie czasu zbyt groźne nie będą.
Teraz musisz zadokować do unoszącej się swobodnie śmierci i odciągnąć ją w bezpieczne miejsce. Ponieważ sam nie dasz rady, każ wykonać taki sam manewr swoim skrzydłowym, nie zapominając także o wydaniu im rozkazu odwrotu - inaczej zginą w wybuchu, a szkoda chłopców.

Impeachment

Jest to ostatnia walka z Excaliburem i prezydentem Kingiem, a jedynym sposobem na ich zniszczenie jest użycie swej jednostki w roli taranu. Jest to dość niebezpieczny manewr, jako że do zadania odpowiednio dużych strat wymagana jest prędkość większa od kilometra na sekundę, co drastycznie zmniejsza czas pozostający na odłączenie mostka i zejście z kursu kolizyjnego - a popełniać samobójstwa nie masz raczej zamiaru.
Cały manewr rozpocznij zanim Excalibur zwróci się w kierunku punktu Lagrange'a - wyceluj w niego i nie żałuj silników. Przełącz korwetę w lot swobodny (klawisz ;) i w odległości około dwóch i pół kilometra odłącz mostek. Teraz obróć się szybko o dziewięćdziesiąt stopni w górę i na maksymalnym ciągu zejdź z kursu kolizyjnego. Jeśli wszystko pójdzie dobrze zostanie ci już tylko obejrzenie animacji końcowej. Jeśli coś poszło nie tak przetrenuj cały manewr w jednej z misji treningowych, sam koniec jest tego warty.

I to by było właściwie na tyle, należą ci się szczere gratulacje za umiejętności i wytrwałość. Nawet z powyższym opisem zbyt łatwo przecież nie było...

Allor

FALCON

Naciśnij CTRL-X, a uzupełnisz amunicję

FALLEN HAVEN

Uruchom grę z rozszerzeniem:
-MQWIERDSTUFF (razem z myślnikiem!) Uzyskasz m.in. dostęp do dwóch nowych budowli (stwórz np. barak i zobacz co dalej...)
-MQCASH (j/w) - teraz możesz ustalać sobie ilość kasy, naciskając CTRL+ (przybywa) lub CTRL- (ubywa) w "colony screen".

FALLOUT

By ułatwić sobie życie, zrób co następuje:
1. wejdź w combat mode
2. Weź amunicję do guna i trzymaj ją w ręku (tylko amunicję, żadnej broni!)
3. Podejdź blisko do jakiegoś kolesia.
4. Poczekaj aż on coś powie (cokolwiek!), weź go na cel i... BANG! Strzel (nieważne, że nie masz z czego!).

Efekt: masz nieskończoną ilość tur na łażenie i trzaskanie w co popadnie.

FANTASY WORLD DIZZY

Wpisz się jako IMMORTAL na pierwszym miejscu na hi-score.

FIGHTER BOMBER

Zaloguj się jako BUCKAROO

FIFA 97

Wybierz drużynę Singapuru. Wpisanie poniższych haseł daje ciekawe efekty:

KELONG	- dostęp do ukrytych zawodników.
LAOCHIAO	- j/w
KAYU	- sędzia zapomniał włożyć spodnie...
LTH	-przeciwnik strzela sobie bramki samobójcze
CANTONA	- możesz bić widzów!

FIFA SOCCER 98

Edytuj swoich graczy jako:

eac rocks	- wielkie główki
johnny atomic	- zobacz sam...
dohdohdoh	- szalone piłki
urlofus	- niewidzialne mury
xplay	- hot potato (?)
footy	- dziwne filmiki

FIGHTER ANTHOLOGY

W głównym menu naciśnij prawy ALT, CTRL, prawy SHIFT. Trzymając te klawisze kliknij na single mission. I co - możesz (m.in.) latać atomową ćmą i... latającym dinozaurem!

FIRE FIGHT

W czasie gry naciśnij C, W oraz + na klawiaturze numerycznej. Teraz naciśnij F12 - cheat menu!

FLASH BACK

•Hasło PIXEL zabija wartowników.

•Kody:

Medium:	Hard:
1 - BANTHA	1 - TOHOLD
2 - SHIVA	2 - PICOLO
3 - KASYYK	3 - FUGU
4 - SARLAC	4 - CAPSUL
5 - MAENOC	5 - ZZZAP
6 - SVLVST	6 - MANIAC
7 - NEPTUN	7 - BELUGA

•Kody (inna wersja):

1 - JAGUAR	8 - FUGU	15 - SHIRYU
2 - BANTHA	9 - NOLAN	16 - SULUST
3 - TOHOLD	10 - SARLAC	17 - MANIAC
4 - COMBEL	11 - CAPSUL	18 - RENDER
5 - SHINA	12 - ARTHVR	19 - NEPTUN
6 - ANTIC	3 - MAENOC	20 - NO WAY
7 - KASYYK	14 - ZZZAP	21 - BELUGA

FORMULA 1 GP

Zgraj grę pod następującymi nazwami

SPEEDY	- bonus track
MUZFRANK	- ciekawe zmiany w efektach (głosach)
ASHCAKES	- lava mode

Uwaga: przed zgraniem save'a jako SPEEDY wystartuj Quick Race i wyjdź z niego - i dopiero wtedy wykonaj save. Bonus track pojawi się w liście torów.

FORMULA KARTS (SEGA)

•Kody

MODE ARCADE

2 laps with SEGA team

France - 1700$ - 2eme : ipba oadl fgaa bjin ccaa ccaa aajg bjip
France - 1500$ - 3eme : ipba mfbm khaa eaif boaa boaa aalg bjip
France - 1500$ - 3eme : ipba cdhc koaa olie boaa boaa aakg bjip

3 laps with SEGA...
France - 1700$ - 2eme : mpba cihh fgaa mfie ccaa ccaa aaig bjip
Australia - 2200$ - 1er : mpca gchh aoac clin cmaa ekaa aikg bjip
Holland - 3700$ - 3eme : mpda ehdk kgac lhin ekaa giaa aikg bjip
England - 5200$ - 3eme : mpea eegk jpac cjio giaa igaa aikg bjip
Brazil - 7200$ - 1er : mpfa ingi bpae fkjg jaaa koaa aikg bjip
Japan - 8900$ - 2eme : mpga badl hhae fmjg lcaa naaa aikg bjip

6 laps with SEGA...
France - 1500$ - 3eme : ipbb mfec loaa mlie boaa boaa aaae biip
Australia - 2000$ - 1er : ipcb gcfg dhac ejim ciaa egaa aiae biip
Holland - 3000$ - 3eme : ipdb cobi jpac ibim dmaa geaa aiae biip
England - 3500$ - 3eme : ipeb abgl jpac nlim egaa icaa aiaa biip
Brazil - 2000$ - 1er : ipfb akgl bpae kbje ciaa kkaa caaa bjip

FRAGILE ALLEGIANCE

Uruchamiając grę (spod DOS) wystartuj ją jako: fragile/cKim.Jon.fmsti
Dzięki temu będziesz miał sporo kasy, będziesz widział wszystkie asteroidy i budować wszystko w ciągu jednego dnia. Co więcej będziesz miał dostęp do danych dotyczących Obcych, ich stanu posiadania, itp. Ponadto za pomocą ALT+F8 i Alt+F9 możesz regulować tempo gry. A oto znacznie poszczególnych elementów komendy.

f	- budujesz co chcesz w jeden dzień
m	- extra kasa
s	- widzisz wszystkie asteroidy na mapie
t	- zmienia szybkość gry (Alt-F8 - zwiększa, Alt-F7 - zmniejsza)
i	- wszystkie informacje o Obcych i handlu

Stąd, chcąc mieć np. tylko dodatkową kasę i info o Obcych, uruchamiacie grę jako: FRAGILE /cKim.Jon.mf - i tak dalej.

FRIDAY THE 13TH

1. PENNY
2. BILLY
3. JOHNY
4. PAUL*
5. RHLPH
6. CHROS
7. *WOLF

FROGGER

Spauzuj grę w Single Player Mode. Wpisz:

NO MORE ROAD SPLAT
- nieskończone życie.
SHOW ME MORE ZONES PLEASE
- wszystkie "zony".

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME - wszystkie levele.

FULL THROTTLE

•Naciśnij SHIFT-V podczas walki w kopalni - a wygrasz!
•Naciśnij CTRL-C podczas "destruction derby" -j/w.

FURY 3

TRYMEON	- nietykalność
GIVITIUP	- broń
URDUSTD	- turbo
JUMPNIT	- następny etap
WORMITx	- skok na level x

FURY OF THE FURRIES

Na 1 poziomie pustyni idź w lewo i przejdź tuż pod liściami palmy - bonus level.

FUTURE SHOCK: TERMINATOR

Naciśnij ALT oraz \ by uaktywnić cheaty. Teraz:

FIREPOWER	- broń
BANDAID	- uzupełniasz broń i pancerz
NEXTMISSION	- następna misja
SUPERUZI	- super UZI.
TURBO	- ruszasz się szybciej
BANDAID	- energia i zbroja na max
NEXTMISSION	- następna misja
ICANTSEE	- radarek?

FX FIGHTER

Wszystkie postacie mają specjalne ciosy, które można uzyskać przez kombinacje:
przód, przód, cios;
przód, tył, cios;
góra i cios;
dół i cios.

G-NOME

Wciśnij jednocześnie CTRL i F1 by wejść w cheat mode. Teraz wpisz:

Horny Elk Leer	- masz radar o maksymalnym zasięgu
Half Libel	- teleportujesz się w pobliże wcześniej zaznaczonego "waypointa" lub celu
O'Sarge	- podczas treningu sierżant mówi z irlandzkim akcentem

G-POLICE

•Wpisz w głównym menu (tam gdzie są opcje treningu itp):

WOOWOO	- syreny Havoca
SUPACAM	- sztuczka z kamerą (śmierć wroga z max. efektownej perspektywy i ujęcia)
BENIHILL	- samochody jeżdżą 5x szybciej!
PANTALON	- w menu treningowym macie dostęp do wszystkich sekretnych misji
DOOBIES	- nieskończone osłony
MRTICKY	- nieskończona broń
STATTOE	- info o grze (fps, ilość zestrzelonych wrogów itp).

•A oto kody (wpisujemy j/w) do kolejnych etapów:

- 1 MADGAV - 11 ANDOOOO - 21 IAINTHOD
- 31 PUGGER
- 2 DOLMAN - 12 KIMBCHS -22 JONRITZ
- 32 ROSSCO
- 3 SONAGAV - 13 ANDYMAC - 23 CLAIREC
- 33 CAKEBOY
- 4 ACEDUF - 14 YERMAN - 24 STEVEBOT
- 34 NIKNAK
- 5 JOJOGUN - 15 OLLIEB - 25 ANGUSF
- 35 SAGLORD
- 6 WENSKI - 16 THEYOLK - 26 EUANLEC
- 7 SAEGGY - 17 TONYMASH - 27 EDFIRE
- 8 MAZMAN - 18 ANDYCROW - 28 STUBOMB
- 9 DAZMAN - 19 BIONIC - 29 THONBOY
- 10 DELUCS - 20 TSLATER - 30 JIMMAC

Po wpisaniu danego tipsa (jeśli wszystko poszło OK), na ekranie powinien pojawić się napis, informujący o efekcie (np. infinite shields). Niekiedy trzeba te tipsy wpisywać po kilka razy, by "zaskoczyły", ale działają - sprawdziliśmy.
W wypadku kodu do etapu, pojawi się również odpowiedni napis. Po jego pojawieniu wybieramy "new mission". Polecamy sekretne misje (m.in. można jeździć samochodem i latać prototypem myśliwca!). Powtórne wpisanie cheata dezaktywuje go.

GEAR WORKS

Kody:
2 - 3518
3 - 6382
4 - 8427
5 - 2385
6 - 5924
7 - 1267
8 - 7208
9 - 6532
10 - 5012
11 - 6511
12 - 8562

GENDER WARS

Zgraj stan gry jako: BUYAPLAYSTATION. Po ponownym wczytaniu będziesz nieśmiertelny i będziesz miał nieskończoną amunicję. Zapisz się też jako WORLD OF FISH: skok do innego poziomu.

GENE WARS

W trakcie gry wpisz SALMONAXE. Potem wystarczy wciśnięcie kolejnych klawiszy:

W - zwycięstwo!
C - dostęp do purebreds oraz hybryd
D - podaje statystyki

GOBLINS

Kody:
2 VQVQFDE
3 ICIGCAA
4 ECPQPCC
5 FTWKFEN
6 HQWFTFW
7 DWNDGWB
8 JCJCJHM
9 ICVGCGT
10 LQPCTJU
11 HNWVFKA
12 FTQKVLD
13 DCPLPMG
14 EWDGONK
15 TCNGTOV
16 TCVQQPL
17 IQDNKQQ
18 KKKPURE
19 NGOGKSP
20 NNGWTTO
21 LGWFFUR
22 TQNGEVB

GRAND THEFT AUTO

Wpiszcie poniższe kody w "character select screen", naciśnijcie Del i wpiszcie swoje imię (czy co wolicie).

itsgallus oraz nineinarow	- wszystkie levele, wszystkie miasta
iamthelaw lub stevesmates	- nie ma policji
itcouldbeyou	- 999999999 punktów
suckmyrocket	- broń, pancerz, wszystko!
itstantrum	- nieśmiertelność
6031769	- nieskończone życie
porkcharsui	- Diagnostic Mode
callmenigel	- ???
iamgarypenn	- ???
iamnotgarypenn	- ???

GREAT NAVAL BATTLES 2

Podczas gry możesz dowolnie zmieniać stronę, po której chcesz walczyć. Wystarczy wcisnąć ALT+D.

GREMLINS 3

Do tabeli najlepszych wyników dopisz SINATRA, a otrzymasz 90 dodatkowych żyć.

GRID RUNNER

Kody do etapów:

Nimbus	2278231788
Circe	4073571036
Aquar IV	3738142412
Glacia	2579585725
Ash	3049463469
Hexol	3234189981
Aquar II	3972503181
Virion	3470355070
Ferrinar	3806015086

Forge	2547901022
Trepidaria	3151996494
Iris	4241586751
Lair	3503504943
Fortress	2782261791

GUBBLE

(wersja demo)

Na ekranie tytułowym wpisz GUBBLE 2. Teraz użyj klawisz F3 i F9 przy podglądzie mapy, a w czasie gry używaj: F8 - nieśmiertelność, F9 - ukończony level, a klawiszami +/- możesz się spowolniać i przyśpieszać.

HARE RISING HAVOC

Aby przejść do następnego etapu, wciśnij kombinację ALT+CTRL+F5.

HARLEY DAVIDSON

Gdy komputer spyta o imię, wpisz JK!.

HARVESTER

Wpisz:

BRUCE	- jesteś bogiem!
NICK	- odbudowuje energię na maxa
DUSTIN	- zakończa pierwszy etap
BOSTONSTRANGLERS	- j/w ale tyczy się drugiego etapu (*)
HELTERSKELTER	- kończy trzeci etap (*)
CHARLESMANSON	- kończy ostatni etap (*)
MURDERER	- max broni
NICK	- zdrowie odnowione
SON OF SAM	- max użytecznych rzeczy

(*) jeśli nie działają, wpisz je jako BOSTON STRANGLERS, CHARLES MANSON, HELTER SKELTER.

HEAVY GEAR

Naciśnij CTRL + ALT + Shift i wpisz: checkmatein2. Efekt - kończysz (pomyślnie) misję.

HELICOPS

Naciśnij klawisz [/] i wpisz:

WIN	- kończysz dany etap
CLOAK	- tuns cloking on/off
REGENWEAP	- broń
REGENDAM	- zdrowie
REGENALL	- masz wszystko
IRONMAN	- niewidzialność
IRANGE	- nielimitowany zasięg broni
EYE	- zmiana punktu widzenia

HELLFIRE

Jeśli grasz w Hellfire w multiplayerze, możesz (przy rozpoczęciu gry w nowego questa) stworzyć plik o nazwie comand.txt. Wpisz tam:

multitest cowquest theoquest bardtest
Dzięki temu będziesz mógł grać jako bard.

HELTER SKELTER

11 - SPIN
21 - FLIP
31 - BALL
41 - GOAL
51 - LEFT
61 - TWIN
71 - PLAY

HERCULES: THE ACTION GAME

Hasła do etapów,

•Poziom beginner.
YOUR BASIC DID: COIN, HELMET, HYDRA, LIGHTNING
THE HERO'S GAUNTLET: HERCULES' HEAD, MEDUSA, PEGASUS, PEGASUS
CENTAUR'S FOREST: LIGHTNING, COIN, LIGHTNING, ARCHER
THE BIG OLIVE PART 1: ARCHER, GLADIATOR, HYDRA, LIGHTNING
THE BIG OLIVE PART 2: LIGHTNING, MINOTAUR, MEDUSA, COIN
HYDRA CANYON: PEGASUS, COIN, LIGHTNING, ARCHER
MEDUSA'S LAIR: NESSUS, HELMET, GLADIATOR, LIGHTNING
CYCLOPS ATTACK: PEGASUS, NESSUS, NESSUS, HYDRA
TITAN FLIGHT: PEGASUS, PEGASUS, HELMET, COIN
PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: LIGHTNING, MEDUSA, PEGASUS, COIN
VORTEX OF SOULS: NESSUS, HYDRA, GLADIATOR, ARCHER
COMPLETE MOVIES FILE: HELMET, MEDUSA, HYDRA, HELMET

•Poziom trudności medium:
YOUR BASIC DID: GLADIATOR, MINOTAUR, GLADIATOR, MEDUSA
THE HERO'S GAUNTLET: HYDRA, MEDUSA, COIN, MEDUSA
CENTAUR'S FOREST: NESSUS, HERCULES' HEAD, MINOTAUR, ARCHER
THE BIG OLIVE PART 1: NESSUS, COIN, HYDRA, HERCULES' HEAD
THE BIG OLIVE PART 2: GLADIATOR, HYDRA, ARCHER, GLADIATOR
HYDRA CANYON: COIN, HELMET, COIN, GLADIATOR
MEDUSA'S LAIR: ARCHER, PEGASUS, ARCHER, NESSUS
CYCLOPS ATTACK: HELMET, PEGASUS, HERCULES' HEAD, ARCHER
TITAN FLIGHT: GLADIATOR, COIN, COIN, LIGHTNING
PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: MEDUSA, GLADIATOR, NESSUS, PEGASUS
VORTEX OF SOULS: GLADIATOR, LIGHTNING, GLADIATOR, NESSUS
COMPLETE MOVIES FILE: PEGASUS, GLADIATOR, NESSUS, GLADIATOR

•Poziom herculean
YOUR BASIC DID: PEGASUS, ARCHER, MINOTAUR, MEDUSA
THE HERO'S GAUNTLET: NESSUS, HYDRA, HELMET, LIGHTNING
CENTAUR'S FOREST: LIGHTNING, MINOTAUR, GLADIATOR, GLADIATOR
THE BIG OLIVE PART 1: MINOTAUR, MEDUSA, HYDRA, MEDUSA
THE BIG OLIVE PART 2: ARCHER, HELMET, ARCHER, COIN
HYDRA CANYON: MEDUSA, GLADIATOR, PEGASUS, COIN
MEDUSA'S LAIR: HYDRA, GLADIATOR, PEGASUS, NESSUS
CYCLOPS ATTACK: HELMET, PEGASUS, MINOTAUR, MEDUSA
TITAN FLIGHT: HYDRA, PEGASUS, PEGASUS, HELMET
PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT: GLADIATOR, HERCULES' HEAD, MEDUSA, COIN
VORTEX OF SOULS: COIN, HYDRA, MINOTAUR, GLADIATOR
COMPLETE MOVIES FILE: NESSUS, MEDUSA, HELMET, HYDRA

HERETIC

Wpisz "IDRAMBO". Cheaty z DOOMa działają... i dają ciekawe efekty.

RAVMAP	- mapa pod klawiszem TAB
QUICKEN	- nieśmiertelność
RAMBO	- wszystkie bronie
RAVSKEL	- wszystkie klucze
SHAZAM	- energia na max
MASSACRE	- zabija wszystkie zarazki;
PONCE	- zdrówko;
COCKADOODLEDOO	- kurczak;
KITTY	- przechodzenie przez ściany;

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

Wpisz podczas gry:

911	- wygrywasz misję
1313	- przegrywasz misję
8675309	- odkrywa mapę
123456789	- dodaje danemu bohaterowi szczęścia

•Wybierz bohatera, wpisz 32167 - do bohatera przyłączy się 5 czarnych smoków.

HEXEN 2

Wpisz w konsoli (~)

god	= Godmode ON/OFF
noclip	= przechodzenie przez ściany
notarget	= wrogowie cię nie widzą
changelevel X	= zmieniasz etap (X = nazwa etapu; znajdziesz je pod koniec)
restart	= restartujesz dany etap
name X	= zmieniasz imię bohatera (X = nowe imię)
give h X	= zdrówko (X = ilość punktów zdrowia,max. 999)
give 2	= broń nr 2
give 3	= broń nr 3
give 4	= broń nr 4
impulse 9	= wszelka broń i max. mana
impulse 10	= zmień broń
impulse 13	= podnieś obiekt
impulse 14	= chcesz owieczkę?
impulse 23	= pochodnia
impulse 25	= tome of power
impulse 40	= skok o poziom
impulse 43	= wszelka broń, znajdźki i mana
impulse 44	= wyrzuć przedmiot
impulse 99	= restart
impulse 100	= użyj pochodni
impulse 101	= użyj Quartz Flask
impulse 102	= użyj Mystic Urn
impulse 103	= użyj Krater
impulse 104	= użyj Chaos Device
impulse 105	= użyj Tome of Tower
impulse 106	= użyj Summon stn
impulse 107	= użyj niewidzialności
impulse 108	= użyj Glyph
impulse 109	= użyj Boots
impulse 110	= użyj Repulsion
impulse 111	= użyj No Peep
impulse 112	= użyj Ring Of Flight
impulse 113	= użyj Force Cube
impulse 114	= użyj Icon Defn
impulse 299	= artefakty!
chase_active 1	= Chase Mode (zmiana ujęcia kamery)

•Dodatkowe komendy konsoli:

impulse171	- Zmień poziom paladyna
impulse172	- Zmień poziom krzyżowca
impulse173	- Zmień poziom necromancera
impulse174	- Zmień poziom zabójcy
impulse255	- Fraglist
status	- informacja o aktualnej sytuacji
crosshairx	- celownik on/off
help	
menu podpowiedzi	
clear	- czyści okno konsoli (z komend)
screenshot	- zgrywa screen
timerefresh	- ilość klatek na sekundę
showturtlex	- jeśli ilość klatek na sekundę jest mniejsza od 10, pojawia się żółw
sv_gravity#	- zmienia grawitację(max. wartość = 800)
sv_maxspeed#	- maksymalna szybkość postaci (j/w)
r_drawentitiesx	- wszystkie obiekty on/off
r_drawflatx	- wszystkie tekstury on/off
r_waterwarpx	- efekty "podwodne" on/off
cl_rollspeed#	- szybkość "kroku w bok"
r_draworderx	- przezroczyste ściany
r_transwaterx	- przezroczysta woda

•Nazwy etapów:

demo1	- Blackmarsh
demo2	- Barbican
demo3	- TheMill
village1	- King's Court
village2	- Inner Courtyard
village3	- Stables
village4	- Palace Entrance
village5	- The Forgotten Chapel
rider1	- Famine's Domain
meso2	- Plaza of the Sun
meso1	- The Palace of Columns
meso3	- Square of the Stream
meso4	- Tomb of the High Priest
meso5	- Obelisk of the Moon
meso6	- Court of 1000 Warriors
meso8	- Bridge of Stars
meso9	- Well of Souls
egypt1	- Temple of Horus
egypt2	- Ancient Temple of Nefertum
egypt3	- Temple of Nefertum
egypt4	- Palace of the Pharaoh
egypt5	- Pyramid of Anubis
egypt6	- Temple of Light
egypt7	- Shrine of Naos
rider2	- Pestilence Lair
romeric1	- The Hall of Heroes
romeric2	- Gardens of Athena
romeric3	- Forum of Zeus
romeric4	- Baths of Demetrius
romeric5	- Temple of Mars
romeric6	- Coliseum of War
romeric7	- Reflecting Pool
cath	- Cathedral
tower	- Tower of the DarkMage
castle4	- The Underhalls
castle5	- Eidolon's Ordeal
eidolon	- Eidolon's Lair
ravdm1	- Atrium of Immolation
ravdm2	- Total Carnage
ravdm3	- Reckless Abandon
ravdm4	- Temple of RA
ravdm5	- Tom Foolery Demo

HI OCTANE

Aby uaktywnić cheaty, naciśnij ALT wraz z klawiszem:
Y - włącza autopilota
C - wyłącza autopilota
F1 - autodestrukcja
F3 - max paliwa
F4 - max amunicji
F5 - max tarczy

HISTORY LINE 1914-1918

Kody:

	Alianci:	Niemcy:	Dla 2 graczy:
1	BATLE	PULSE	TRACK
2	GOOSE	CIVIL	HUSAR
3	SPORT	MOUSE	BEAST
4	BIMBO	VENOM	PLATE
5	TEMPO	NOISE	LIGHT
6	BARON	RIGHT	SCROL
7	BUMMM	ORKAN	VIRUS
8	LEVEL	FRONT	BISON
9	TOXIN	RATIO	DRUCK
10	PRINC	PARTS	TROLL
11	CLEAN	PLANE	UBOOT
12	XENON	FLAME	DROID
13	SIGNS	GOTHA	GRAND
14	HOUSE	BALON	ROYAL
15	SIGMA	PAUSE	WATER
16	SEVEN	ELITE	SKILL
17	ZOMBI	INFRA	SKULL
18	MOVES	HILLS	AUDIO
19	BLADE	COBRA	SPELL
20	ZORRO	ATLAS	CAMEL
21	STONE	AMPER	FLAGS
22	MOSEL	RHEIN	STORY
23	ORDER	CANDLE	SCOUT
24	SODOM	STERN	GREEN

HYPER 3D PINBALL

1 - Wybierz stół i uruchom grę
2 - Naciśnij ESC i wpisz kermit, po czym naciśnij Enter
3 - Naciśnij ESC, wprowadź kod, Enter.

kickback	- nie tracisz kuli
extraball	- wiadomo!
Aloadofballs	- masz 98 kul!
joshuajein	- wyłączasz Tilt.

Ponowne wpisanie cheatu wyłącza go.

ID4 - INDEPENDENCE DAY

Wejdź do głównego menu i wpisz się (jako imię gracza)

LIVE FREE	- niewidzialność
TOURIST	- możesz wybrać level gry
GO POSTAL	- damage bonus, broń, szybsze przeładowywanie
FOX ROX	- wybierasz poziom gry
GODZILLA	- sprawdźcie sami ;-)
MR HAPPY	- wybierasz samolot
KYRA NR	- masz to wszystko, co był opisane powyżej
GREG FM	- masz WSZYSTKO, co jest do "zcheatowania" w grze
SCOTTYWAR	- j/w

IGNITION

Wpisz to na tytułowym screenie (powtórne wpisanie anuluje cheat).

SVINPOLE	zmiana punktu widzenia kamery
SKUNK	a to jeszcze ciekawsze ujęcie
FILMJOLK	mała sztuczka z ekranem
SLASKTRATT	masz do wyboru wszystkie samochody
SURMULE	dostęp do wszystkich tras
STRINGS	???

IMMORTAL

Kody:
2 - 757FC10006F70
3 - IA3D620000E10
4 - D9B3531010EB0
5 - B57F943000EB0
6 - 563FF53010A41
7 - C250F63010AC1
8 - E011F730178C1

IMPERIALISM

Naciśnij CTRL, kliknij na globie i wpisz Pippin. Wybierz czerwony kraj - i masz wszystkie surowce (ale wcześniej musisz mieć kopalnię).

IMPERIUM GALACTICA

Naciśnij Shift i wpisz KAROLY. Teraz wprowadź cheaty:

c - wszystkie kolonie (i nie tylko)
v - duuużo kasy
5 - Rank 1 (LT)
6 - Rank 2 (CPT)
7 - Rank 3 (CMDR)
8 - Rank 4 (ADM)
9 - Rank 5 (GREAT ADM)